

132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER

03

TELJES
JÁTÉK

SCREAMER 4X4

magazin

MAGYAR
NYELVŰ TELJES
JÁTÉKKAL!

[bemutatók]

RISE OF NATIONS

THE SIMS ONLINE > SIM CITY IV

ASHERON'S CALL 2 > SAVAGE

[ismertetők]

AGE OF MYTHOLOGY

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

HITMAN 2 > NFS: HOT PURSUIT 2 > FIFA 2003

[hardver]

OLCSÓ VIDEOKÁRTYA ÚTMUTATÓ

TOSHIBA DVD ÍRÓ

HOGYAN MŰKÖDIK A DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP?



A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

LILY, BRAZIL, SHOE BARON, STÖKI, SASA, MOCSY,
CHRIS, LAZA, HANCU, PPÉTER, NYÚL, OLDMAN, BIRD...

> 1645 Ft



A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben helyőrzőnek kérdőjezt az elosztást!

Flitendő a Sötét Varázslatok Kivédésére.

Gnókság a Titkok Kamrájából.

Varázspalca Öllvándertől.

A bátorság Teled.



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

MEGJELENÉS: 2002. NOVEMBER KOZÉPE
MEGRENDELHETŐ AZ ELECTRONIC ARTS KIZÁRÓLAGOS MAGYARORSZÁGI FÖRGAJAZZOSÁVAL AZ
GOOBIT MULTIMÉDIA KFT.-NÉL
1077 BUDAPEST, KESSELENYI U. 25 | TEL: (0) 978 0810 | FAX: (0) 978 0819 | SALES@GOOBIT.HU

Nekivágsz a Titkok Kamrájának Harry Potter szerepében?



PC CD-ROM



PlayStation 2



GAMEBOY ADVANCE

GAMEBOY color



Challenge Everything

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.
HARRY POTTER characters, names, and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © 2001.
WIRE LOGO™ & © Warner Bros.
All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance and the Seal of Quality logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. "PlayStation" PlayStation logo and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

HAEGEMONIA

AZ UNIVERZUM LÉGIÓI

TELJESEN MAGYAR NYELVEN!



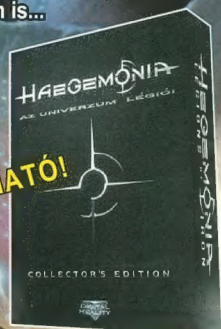
A nagyszerű Imperium Galactica I és II alkotóinak legújabb űrstratégiai játéka a hatalmas sikert aratott elődök stílusát idézve...



Egy valódi, 3D-s űrstratégia, mely az emberiség nem túl távoli jövőjében játszódik, hol csak rajtad áll, képes vagy-e összefogni a Mars - Föld ellentétben elvérzett emberi fajt, és a világűr meghódítására vezetned őket, egy bosszútól fűtött, ismeretlen erő ellenében is...



MÁR KAPHATÓ!



Alap kiadás

A játék magyar kiadása
+ poszter + kártyanaptár

9 990,-

Collector's kiadás*

+ regény, zenei CD, poszter
+ az első előrendelőknek póló

11 990,-

Az árak az áfát már tartalmazzák. * Csak limitált darabszámban!

**DIGITAL
REALITY**

Magyarországon
forgalomba hozza a

**Digital
Reality Kft.**
1139. Budapest,
Röppentyű u. 53.

CD GALAXIS

Szoftver Árúház:

Budapest, VII. kerület,
Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933

Szaküzlet:

Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8.
Telefon: 209-3606

Megrendelhető a 479-0933-as telefonon

INGYENES csomagküldéssel!

Vagy megvásárolható személyesen üzleteinkben!

TARTALOM

6CD TARTALOM
7SCREAMER 4X4
8HÍREK

BEMUTATÓK

14THE SIMS ONLINE
16INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
18SIMS CITY 4
21ASHERON'S CALL 2: FALLEN KINGS
22SAVAGE
24RISE OF NATIONS

ISMERTETŐK

28AGE OF MYTHOLOGY
33GHOST RECON ISLAND THUNDER
34JAMES BOND 007 NIGHTFIRE
37HEROES IV: GATHERING STORM
38HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
42THE SIMS UNLEASHED
44STRONGHOLD CRUSADERS
47WEBLAPÁT
48COMBAT MISSION 2
52NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2
55NOSZTALGURU
56SOLDIERS OF ANARCHY
58FIFA 2003
62TOTAL CLUB MANAGER
64A VILÁG LEGBEFOGYADÓSÁBBA EMBEREI
67CSALÁSON
68BATTLEFIELD 1942 TIPPEN - TRÜKKÖK
72DIVINE DIVINITY VÉGIÖRZÉS
80GONDOLATÉBRESZTŐ
82XBOX ROVAT
84MENTŐK

HARDVER

86HARDVER HÍREK
89APPLE IPOD
90NOKIA 7210
91TOSHIBA SD-R5002 DVD-R/W ÍRÓ
92HOGYAN MŰKÖDIK A DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP?
95A DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZÉS JÖVŐJE
963D LEXIKON
100OLCSÓ VIDEOKÁRTYÁK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓJA
104HOMOK A GÉPEZETBEN
110DIVIX, AVAGY A SZEGÉNY EMBER DVD-JE
114HARDVER FÓRUM
1163D ROVAT
118GRAB ROVAT

KÜLVILÁG

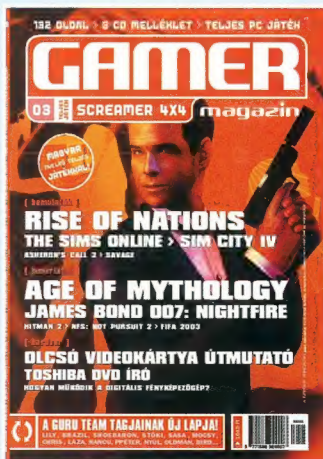
120LEVELEZÉS
122PROGRAMAJÁNLÓ
124MOZI
125DVD
126HÖNYV
127ZENE
128HÖVETHEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

INTRO

Észvesztő sebességgel beindult a karácsonyi szezon, hihetetlen iramban jönnek ki a nagy nevek. Alaposan felbolydult a szerkesztőség élete is, az évnek ebben az időszakában nincs mód a helylésre. Erre még rágett egy lapáttal a névváltozás körüli hercehurca, a szerkesztők adrenalinizálják valahol az eggekben szárnyal. Sokat gondolkodtunk azon, hogy miként reagáljunk le a minket ért rágalmat, de végül úgy döntöttünk, hogy nem vagyunk hajlandók belemenni ilyen kisillú sárdobálásba. Ezt az energiát inkább az újság elkészítésébe fektetjük, mindenki jobban jár. A végső szót úgys ti, az olvasók mondjátok ki, azt a lapot veszitek meg, amelyik a ti ízléseteknek leginkább megfelel.

A tartalomról mindjárt ki is emelem e havi teljes játékunkat, a magyar nyelvű Screamer 4x4-et. A 2000-ben megjelent terepszimulátor nagyon jó értékeléseket kapott a hazai szakajtóban, biztosak vagyunk abban, hogy nektek is bejön. A bemutató részben olyan nagy nevek kerültek terítékre, mint a Rise of the Nations vagy a Sims Online. Mindkettőt béta teszteltük, érdemes elolvasni a cikkeket. A tesztek közül az Age of Mythology és a James Bond 007: Nightfire-t emeljük ki. Mindkét programhoz játszható demó találtak a CD-mellékleten (az Age of Mythology demója a Screamer 4x4 mellé került), így egyből ki is próbálhatjátok ezeket. A hardverrészben görccs alá vettük a megfizethető kategóriába tartozó 3D gyorsítókat, a téma éppen aktuális így karácsony előtt.

Ne felejtsetek el, hogy a 2003/01-es Gamer Magazin december 13-án már az újságosoknál lesz, rajta a szerepjátékok egyik igen-csak meghatározó darabjával, az Icewind Dale-lel. Jó szórakozást kíván a Guru Team.



A HÓNAP JÁTÉKA

Főszerkesztő: Mocskó József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő helyettes: Réchelyi Beatrix (ilyi@ipma.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zolt (sas@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Horangó Csongor (csaron@ipma.hu)
CD szerkesztő: Kómyei Krisztián (kris@ipma.hu)
Tördelészerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovács Bernabás (kor@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (tibi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Csemán Péter (csp@ipma.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-817
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Média Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésefvétel: IPMA-Service Kft.
Czetényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghegyi Anna, Székács Gábor (06) 300-500-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztési Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN a havi száma 30000 példányban készül.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztas@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelői felületben a kiadónál:
IPMA-Service Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkezelőszolgáltatónál és a Hírlap-előfizetési irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELUR, Budapest 1900), átutalással a HELUR 11991102-02102799 pénzügyi jelzőszámmal, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáiban, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnymása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védetté nyilvánított művekként nem kell használniuk fel.

ISSN 1588-9279

Jelen számnak készítésében közreműködtek:
hancu hancu@ipma.hu ayal nyu@axelero.hu
greg5 greg5@freemail.hu atoki atoki@ipma.hu
tassadi zoltan tassadi@freemail.hu bird bird@ipma.hu
neuro neuro@aria.hu two two@axelero.hu
grath grath@mail.datanet.hu oldman oldman@axelero.hu
brazil brazil@ipma.hu szabó dani freeboy@buli.net
ppeter ppetter@cdgrab.hu phoenix phoenix@rgg.hu
joshua joshua741@hotmail.com laxi laxi@freemail.hu
tatcom tatcom@msn.com flex flex@webit.hu
laa-yesh ly@3dlivr.com

A GURU TEAM VELED VAN!

AGE OF MYTHOLOGY

Ismét nagyot domborított az Ensemble Studios, ezáltal alaposan feladta a leckét a konkurenciának. Grafikailag simán túlszárnyal mindent a jelenlegi piacon, a három egymástól teljesen eltérő civilizáció hosszú hónapokra a gép elé szegezi a játékosokat. Profi módon oldották meg a 32 küldetésből álló hadjáratot is, egyetlen misszió közben sem unatkoztunk. A gépigényre nem lehet egy szavunk sem, a részletesség és a felbontás levetélevel még a kisebb gépeken is elődög. Biztosak vagyunk benne, hogy a sorozat elődélhez hasonlóan az Age of Mythology is klasszikus lesz, meghozza teljesen megérdemeltet. Ebben a hónapban nem volt komoly vetélytárs!

CD TARTALOM

Sziasztok! Hála a lehetőségnek, ismét 2 koronggal, és ennek köszönhetően rengeteg érdekességgel várunk Titeket CD mellékleteinken. Első lemezünkön a már megszokott témák, állandó rovataink, shareware játékok és javítások várják a telepítést, második korongunk pedig telis-tele van jobbnál jobb demókkal és animációkkal (James Bond Nightfire, FIFA 2003, Praetorians, hogy csak párat említsek).

Mindezek tetejébe ebben a hónapban teljes játékunk, a Screamer 4x4 magyar nyelvű változata mellé is jutott anyag, méghozzá nem is akármilyen. Ugyanis – bár eleinte gondolni sem mertük, - sikerült feltennünk mellé az Age of Mythology közel 300 megás kipróbálható változatát. A demó gigászi mérete sokat elárul, ugyanis az eredeti játékot rengeteg oldaláról ismerhetjük meg benne.

Mindazonáltal engedjétek meg nekem, hogy figyelmetekbe ajánljam e havi rovataink közül Diablo 2, Counter-Strike, Warcraft III és Bioware játékok címmel megjelenő állandó témáinkat, melyek szerkesztői ismét alaposan kitétek magukért. Rengeteg hasznos olvasnivalóval, és a sok-sok helynek köszönhetően a szokásosnál jóval több fájllal várunk Titeket. Jó böngészést! ■ CHRIS

AGE OF MYTHOLOGY

Az Ensemble Studios régóta várt játékát remélhetőleg már nem szükséges bemutatnunk senkinek se. A készítő az Age of Empires után új világba kalauzolgat minket, ahol mítikus lények, hidrák, minotaurusok és ókori istenségek közt kell megtalálnunk a helyünk. Látványos grafikai elemek, és az idő közben felhalmozott tapasztalatoknak köszönhetően felülmúlhatatlan játékmenet jellemzi a programot, amit mi sem bizonyít jobban, mint a magazinunkban található értékelés. Ha pedig ezek után kedvet kaptatok arra, hogy stratégia képességeketek próbára tegyék, cseppet sem csodálkozunk. Ehhez mi annyiban segíthetünk, hogy játszható demót adunk a kezetekbe, melyet teljes játékunk lemezéről telepíthettek fel.



JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Még soha nem készült olyan James Bond játék, amelyik olyan részletes-séggel vezetné be a játékosokat a sokat látott brit titkos ügynökök világába, mint a Nightfire. Akciójátékról lévén szó rengeteg hangsúlyt fektetnek az izgalmas lövöldözésekre, mégis rendkívül könnyedén belefeledkezhetünk az általa kínált szeprebe, még ha a gyilkolás nem is áll közel egy ügynökhöz. A játék a NOLF2 után nem sok sikerre számíthatott, mégis sikerült neki pár órára levennie minket a lábunkról. Aki teheti, próbálja ki a demót, és meglátja, nem tévedtünk megítélésében.



TOVÁBBI JÁTÉKDEMÓK MELLÉKLETEINKEN: Dirt Track Racing 2 ► FIFA 2003 ► Need for Speed Hot Pursuit 2 ► Praetorians ► Speed Challenge ► Robin Hood: The Legend of Sherwood ► Tennis Master Series 2003 **ANIMÁCIÓK:** 1914 ► Age of Mythology ► Blood Rayne ► Dragon Empires ► Platoon ► Post Mortem ► Raven Shield ► Silent Hill 2 ► War and Peace **JAVÍTÁSOK:** Age of Sail II: Privateer's Bounty v1.04.151 ► America's Army v1.30, Hitman 2 v1.01 ► Icewind Dale 2 v2.01 ► Iron Storm v1.02 ► No One Lives Forever 2 v1.01 ► Operation Flashpoint: Resistance v1.85 ► Prisoner of War win98/me patch ► Quake III Arena v1.32 ► Return to Castle Wolfenstein v1.4 ► Unreal Tournament 2003 v2136 **FRÍSS PROGRAMOK A TURNÁLÓBAN:** Adobe Acrobat Reader 5.1 ► DivX 5.02 Pro ► QuickTime 6.02 ► RadTool v1.5p ► VobSub v2.18 ► Media Player 9 beta ► Norton Antivirus frissítés (2002/11/05) ► CDRWin 3.9b ► CloneCD 4.0.1.10 ► NERO 5.5.914, FAR Manager 1.70b4 ► Windows Commander 5.11 ► Gyula's Windows Navigator 1.28 ► FlashGet 1.31, GetRight 4.5e ► ICQ 2002a build #3728 ► Internet Download Manager 3.08 ► No Frills Timer 2.0 ► mIRC 6.03 ► Capture Express 1.1a ► HyperSnap-DX 5.01.00 ► Snagit 6.1.2 ► ACDSee 5.0 ► IrfanView 3.75 ► CDex 1.40 ► Winamp3 ► Cacheman 5.11 ► PowerStrip 3.29 ► Regcleaner 4.3.0.780 ► WinAce 2.20 ► WinRAR 3.00 (Magyar) ► WinZip 8.1 ► DirectX 8.1b ► Nvidia detonator driver (40.72)

TELJES JÁTÉK SCREAMER 4X4

Fejlesztő: Clever's > Kiadó: Virgin Interactive > Web: www.clevers.com



Senkit nem szoktam rábeszélni semmire, mert úgy gondolom, mindenki maga döntse el, hogy számára mi a jó és mi a rossz, de a havi teljes játékunkat mindenkinek nyugodt szívvel ajánlom, mert naggyon jó! Nem kérdés, hogy az autószimulátorok megszállottjainak hosszú hetekre megoldottuk az elfoglaltságukat, az egyéb, általam egyszerűen csak lövöldözős-mászkalós-építő játékoknak nevezett kategóriák szerelmeseinek pedig olyan programmal kedveskedünk, amelyik nekik is kítűnő szórakozással kecsegtet.

De miért is lelkezem ennyire? Mert minden összetevőjében kiválóit nyújt. Ha szimulátorról van szó (márpedig ez igazán az!), akkor nálam első helyen természetesen a fizikai modellezés megvalósítása szerepel. A Clever's-es srácok óriási erőket mozgósítottak az autók minél élethűbb viselkedése érdekében. Felvették a kapcsolatot terepjárós szakértőkkel, beszeriztek rengeteg dokumentációt, minden információnak megpróbáltak utána járni, és még versenyszerű körülmények között is kipróbálhatták magukat. Ezeket a tapasztalatokat mind beépítették a játékba, de érdekes módon nem lett játszhatatlanul nehéz, mivel olyan jól sikerült ötvözni az elemeket, hogy még a kezdők is élvezetesnek találhatják a vezetést. Eleinte persze nincs nehéz dolgunk, az alaplól választható két autó bármelyikével az első helyen tudunk végezni (azért a Jeepel kicsit könnyebben). A szakaszgyőzelemért különböző tuning alkatrészeket kapunk jutalmul (pl. nagyobb tapadást biztosító gumí, erősebb motor, differenciálzár), ezeket használva egyre erősebb és könnyebben irányítható járgánnyal állhatunk rajthoz. A bajnokság során szerzett összetett győzelmünk esetén egyre újabb és újabb

autók állnak a rendelkezésünkre, amelyeket szintén lehet a továbbiakban fejleszteni, így a kihívás tehát sokáig biztosított. A játékban található összes autó egyedi, valóságos paraméterekkel rendelkezik, ezért remekül lehet érezni az eltérő menettulajdonságokat (még egy 18500 kilós Rábat is elő lehet csalogtatni). A szakaszok összeállítása szintén nagyon jó lett, a kezdeti lankás domborzati viszonyok egyre durvábbak lesznek, helyenként egy-két „siratófal” is felbukkan (szegény autók megszenvednek vele rendszeren). Néha annyira belelélem magam a játékba, hogy nyújtogatom a nyakamat, hátha többet látok a motorház előtt lévő akadályokból :).

A versenyek végén távolsági vezetés a feladat, ami kicsit meglepő lehet az előzőekhez képest, mert a kapuk sokkal messzebb vannak egymástól (hatalmas segítség az irányító, amelynek a használata egyszerű, de az oktató módban részletesen el is magyarázzák nekünk). Ezeket a részeket könnyebben lehet nyerni, mint a többit, de azt a jó tanácsot érdemes megfogadni, miszerint ebben az esetben nem az egyenes út a legrövidebb... Nem

érdemes felmászni a hegytetőkre, inkább a völgyekben lavírozni – időben sokkal gyorsabb lesz! A játék menetéről néhány szó: a szakaszok során kapuk között kell áthaladni, az ellenfél egyedül a futó óra. De nem lehet örült módjára száguldozni, sőt, csak megfoltolt, precíz vezetéssel lehet sikert elérni (egy példa: a motorfék használata sok esetben célra vezetőbb, mint a rendes fék). A karók megőlése 5 büntetőpontot von maga után (a végelszámolás során minden pont további egy másodpercet jelent), ha viszont felborulsz, és talpra kell állítani a gépet (Enter billentyű), az már 50 pontot jelent! Ezt mindenképpen kerülni kell, mert ekkora hátrány birtokában nem igazán lehet jó eredményt elérni. Az embereket pedig nagy ívben kerülni kell, mert érintésük azonnali kizárást eredményez (a nézők egyébként maguk a készítőik).

Billentyűzettel is tökéletesen irányítható, a legfinomabb manőverek sem okoznak gondot. Ritka az ilyen autós játék. A grafika még ma is megállja a helyét, a hangok átlagon felüliek. És ha még azt is hozzátesszem, hogy mindezt teljesen magyar nyelven prezentáljuk nektek, akkor teljesen érthető, ha most rögtön kipróbáljátok :). ■ **TASNÁDI ZOLTÁN**



A Ubi Soft bejelentette a Batman 2-t. A DC Comics és a Warner Bros egyaránt aláírta a licencszerződést, így már csak a fejlesztőcsapaton múlik, hogy az új árkdás stílusú akciójáték jövő év végére valóban megjelenjen.

Nem tényleg a Blizzard sem, először Halloween alkalmából „öltöztették át” és tömtek meg csemegékkel honlapjukat, majd megújították a World of Warcraft weboldalát is:

www.blizzard.com/www/.

Pletyka szinten elterjedt, hogy 2003. negyedik negyedévében már játszhatunk a Grand Prix 5-tel...

Hivatallássá vált a Racing Simulation 3 (Ubi Soft) kiadási dátuma: 2002. december 5. Megnyílt a játék honlapja is (igaz, még csak a német nyelvű), amely a www.ubisoft.de/bv/games/racsim3/pc/cimen érhető el.

Az EA Sports jövőre még kiadja a 2003-as játékokat, az ezzel befejezik a Forma-1-es sorozatukat. Döntésüket azzal magyarázták, hogy irlgalmatlan pénz ölte a projektbe (1999. óta négy részt adtak ki, és csak a licenccel 25 millió dollárba került), ám a csökkenő eladások veszteséggé teszik a vállalkozást. Kár, pedig az F1 2002-n már lehetett érezni, hogy a fiúk jó úton járnak.

Collin McRae után egy másik ász, Richard Burns is a nevét adta egy későbbi rally játékhöz. Megjelenés 2003-ban.

A Ubi Soft hatvenes szerződést írt alá a super-sikeres (gyenge 11 millió eladott példány) Myst-sorozat készítőivel. A következő Myst-epizód jövőre érkezik, és a Ubi.com-on elérhető online játék lesz.

Új magyar játékfejlesztő cég a láthatáron! A Hitman-nei befutott dán IO Interactive magyarországi leányvállalatát kíván létesíteni, egyelőre PC-n és konzolon jártas fejlesztőket keresnek. Kíváncsian várjuk a fejlődőmeket!

Az EA bejelentette, hogy a készülő Medal of Honor-kiegészítő, a Spearhead narrátori szerepére nem kisebb sztár, mint Gary Oldmant sikerült leszerződtetni.

E havi jogi eseteink: a Hitman 2 betiltását követeli az angliai szikh közösség, mert szerintük az rasszista, és a kilátandó főgonosz szektásokat összemossa a szikh vallás követőivel. Az America's Army fejlesztőit és kiadót pedig már be is perelték, mondván „egy ország rettegőket hetekig a washingtoni mesterlövészről, erre ingyen, a hadsereg reklámként terjesztenek egy olyan programot, amellyel újabb ámokfutók képezhetik ki magukat mesterlövészé”.

DOOM III

Fejlesztő: ID Software
Kiadó: Activision
Web: www.idsoftware.com



John Carmack nem volt boldog, amiért valaki kiszivárogtatta a Doom III E3-on bemutatott verzióját, amelyet természetesen rengetegen azonnal letöltöttek az internetről. „Fel vagyunk dűlva, és néhány ceggel a jövőben másként bánunk majd, de semmilyen drasztikus változást nem tervezünk.” A verzióból nem lehet megszemenő következtetéseket levonni, de a fórumok hozzászólásai alapján azért így is jelentősen megrengette a játékos társadalma.

TOCA RACE DRIVER

Fejlesztő: Codemasters
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2003. február 28.



A visszajelzések alapján tudjuk, hogy olvasóink közül nagyon sokan várják a TOCA Race Drivert. Eredetileg 2002. november 8-a volt a hivatalos megjelenési időpont, ám nem érdemes a boltokba rohanni, mert a Codemasters időközben bejelentette, hogy a PC-s verziót elhalasztották 2003. február 28-ra. Szerették volna legalább a karácsonyi szezonra kihozni a játékot, de ez azért nem sikerült, mert egyrészt a PS2-es változat amerikai bemutatása jelentősen később (nem is gondolnánk, hogy mi minden val hatással a programok megjelenésére), másrészt úgy döntöttek, hogy már az alapjáték is támogatni fogja a multiplayer opciót (a tervek szerint ezt egy később kiadandó patch tartalmazta volna).



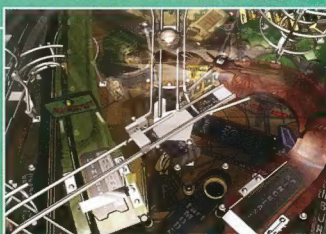
A minimális gépigény tekintetében eléggé magasra tették a mércét: 700 MHz-es processzor, 128 MB RAM és 32 MB-os videokártya.

E sorok írójának volt szerencséje a PS2-re megjelent TOCA-t kipróbálni, és nagyjából azt kapta, amit várt: rengeteg bajnokság, élethű hangok, kökémény arcade irányítás és fizika, viszont remekül felépített karrier mód. Kíváncsian várjuk...

BALL ADVENTURES

Fejlesztő: A.S.K. Homework
Web: www.ashomework.hu

Döbbenetes flippert készílt kis hazánkban egy fejlesztő csapat, az A.S.K. Homework. A Ball Adventures, hogy az ő szavaiikat idézzük „több egy egyszerű PC-s flippert játéknál, hiszen valós fizikával, 3D-s motorral, nagyfóntású textúrákkal rendelkezik”. Az engine simán kezeli akár 100000 poligon mozgását, és az egész progj eszméletlenül jól néz ki. Még néhány számadat: 3 tábla, 5 játékmód/tábla, 5 speciális kameranéz, 25+ zene, 2 objektumrészletesség. A Ball Adventures érdekessége lesz a benchmark mód, amellyel a játékosok tesztelhetik gépük konfigurációjának „erejét”. Gratulálunk, és sok sikert! (A program játszható demója már letölthető a honlapról.)



NASCAR RACING 2003

Fejlesztő: Papyrus

Kiadó: Sierra

Megjelenés: 2003. február 28.

A legprofibb NASCAR szimulátorjátékokat készítő cég, a Papyrus jövő év februárjára megint elkészíti aktuális darabját NASCAR Racing 2003 néven. :) Nevéből adódóan a 2003-as év adatait fogja tartalmazni (ilyen típusú játékok közül elsőként), természetesen minden részletében a valósághűsége törekszik: versenyzők, csapatok, pályák, autófestések stb. Lesz néhány újdonság, bár nem tudjuk, hova lehet még fokozni a tökéletességet. Apróság, de remek hangulatot tud majd kölcsönözni a por- és olajszennyeződés a szélvédőn.

Az viszont sokkal fontosabb, hogy a játék fejlesztése során igen szoros kapcsolatot sikerült kialakítani a Goodyearrel (ez az egy márká van jelen a sorozatban), az Andy Petree Racinggel (a Winston Cupban a 33-as és 55-ös kocsikkal állnak rajthoz) és a Jasper Engines-zel (2002-ben Dave Blaney vitte a 77-es rajtszámú járgányt), ami talán még jobb fizikai modellezést eredményezhet (nem mintha eddig otyan sok hibája lett volna). A készítőket nagy hangsúlyt fektetnek a versenypályák részletesebb megvalósítására (pl. az útegnyenetlenségek jobban kidomborodnak Charlotte-ban), a felújított New Hampshire International Speedway és Infineon Raceway már az aktuális változattal szerepel.



A gépigény nem véssz. Minimumként PIII-450, 64 MB RAM és 16 MB-os videokártya van megjelölve, és az ajánlott gép is csak PIII-800, 128 MB RAM, 32 MB-os videokártya konfiguráció.

Ahhoz viszont, hogy a maximális 42 gépi (vagy hálózati!) ellenfelet folyamatosan legyen a játékmenet, nem árt majd egy GeForce3 1 giga feletti processzorral.



EVERQUEST - EURÓPA

Fejlesztő: Verant Interactive

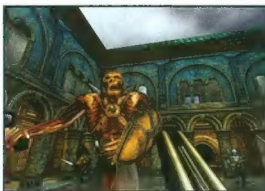
Kiadó: Ubi Soft

Web: www.eqloft.com

A bétatesztben való részvétel után sem tudunk túl pozitívan nyilatkozni az EQ európai verziójának beindításáról. A szervereken nagyon kevesen voltak, a játékosok kisebb része ismeri a programot, a többieknek ismeretlen minden, rengetegszer meghalnak, állandó segítséget igényelnek, és nem foglalkozik velük senki, hiszen nincsenek „nagyok”. Az új UI mellett megjelenő régi grafika nagyon kicsin néz ki (a szebb megjelenítéshez meg kell vásárolni bizonyos kiegészítőket). Dicséretes viszont



az, hogy rendszeresen voltak különleges események (event), melyekbe természetesen a játékmesterek (GM) is beszálltak. Még nem tudni, milyen sikert hoz a 2002. november 21-én zárult teszt, de azok, akik a közeljövőben MMORPG-re szánják jövedelmük egy részét, és most sorban kipróbálják a megjelenő bétaverziókat, kétséges, hogy az EverQuestet foglák választani, amikor ott az Asheron's Call 2, sőt, jövőre érkezik a Shadowbane és a World of Warcraft is...



PAINHILLER

Fejlesztő: People Can Fly

Kiadó: Dreamcatcher

Megjelenés: 2003. június

A People Can Fly szoftvercég berkeiben készülő első személyi akciójáték ötlete több mint biztató. Fennkölt-ségtől ideálból összeállított hős helyett olyan főszereplőt választottak, akit a Földön rejtőző démonok elleni harcban egyvalami motivál: minél több vérdíj begyűjtése, hogy kicsapongó életmódját fedezni tudja.

A programban feldolgozott küldetés rutinfeladatnak indul, megbízza ki akar menekíteni egy bizonyos szent szimbólumot valamely ördögök helyéről. Ám hamarosan kiderül, a küldetés beugratás, és a játékos két rivális élőholt csoport háborújának kellős közepén találja magát. Rajta áll, miként kerül ki élve az összetűzésekből, és mindeközben hogyan tud minél nagyobb hasznot húzni a dologból. Komoly előnnyel kecsegtet például a démon lord Samaellel kötött alku, mely szerint minden századik pokolra küldött gonosz lélek után a főhős különleges képességek birtokába jut, így idővel ő maga is átalakulhat démoni formába. Kedves.



Hónapok óta kísérhetjük már figyelemmel az Interplay küzdelmét az életben maradásért. A történet most újabb tragikus fordulatot vett, ugyanis az extrém alacsony árfojlam miatt a cég kénytelen volt kivonni a részvényt a New York-i tőzsdéről. Herve Caen, a nagyjúnok szerint ettől függetlenül bíznak a karácsonyi szezonban, amikor is 2-2 Xbox, Gamecube és PS2, valamint egy PC-s játékot dobhatnak piacra – ezeknek a terjesztését és hirdetését azonban már nem ők, hanem a Vivendi végzi.

A másik állandó szappanoperánk a Vivendi Játékrészlegének eladása. A mese most a francia Lagardere csoport belépésével folytatódott, akik egy és negyedmiliárd euróval járultak a Vivendi kasszájához, cserébe a telekommunikációs szektor bizonyos üzlet részével, és a Vivendi-játékok európai terjesztési jogával lettek gazdagabbak.

Feltartóztathatatlanul közeledik a Karácsony, a kiadók pedig sorra jelentik be, milyen csillagászati összegeket dobálnak be a „marketing” felirátú kalapba, hogy minél jobban fogynak a cuccak az ünnep előtt. A Codemasters csak a Colin McRae Rally 3 népszerűtlen ótthoni eurót szán, a Sega az NBA 2K3-ra tízmilliót, míg a Nintendo 140 millió dollárral támogatja a Gamecube eladásait. A Sony összeget nem közöl, csupán annyit: a moziban, az új Gyűrűk Ura film előtt fogják csúcsra járni. „Élj a saját világodban, játssz a miénkben!” szlogenű karácsonyi kampányukat.

Az Acclaim múlt havi extrém reklámforgásai után most a Red Faction 2 körül kavart némi botrányt. A srácok egy álmunkáspárti tüntetést szerveztek (még egy Tony Blair-hasonmást is bevetettek), amelyek a játék mielőbbi megjelenését követeli...

Az UT2K3-ban is szereplő Math fizikai engine készítői, az Ir illetőségű Havok cég 7,2 millió eurós befektetői segítséget kapott, hogy stabilizálja helyzetét, és a világ elsőszámú kiegészítő engine-szállítójává váljon, nemcsak játékok, de olyan programok esetében is, mint a Shockwave vagy a 3D Studio.

A kiadók sorra jelentik be a negyed/félegész éves pénzügyi mérleget. Rövid felsorolás következik az e havi adagról; aki figyelmes, ebből le-

BLOODLINE

Fejlesztő: Zima Software

Kiadó: ?

Web: www.bloodline.cz

„Action. Adventure. Survivor. Horror.” Ezzel a vörös betűkkel szedett reklámszlogenrel fogad bennünket a prágai illetőségű Zima Software hosszú ideje fejlesztett játékának honlapja. A már csak címe alapján is vérbőnek ígérkező akciokaland az ehhez hasonló ígéretekkel bizonyára megdobogtatja majd a műfaj kedvelőinek szívét, akik örömmel bújnak bele Jim Card ügyvéd szerepébe egy kiadós borzongás erejéig! Főhősünkkel négy, egymástól gyökeresen eltérő fejezetben keresztül jutunk egyre közelebb Dr. Brown kastélyának szörnyű titkához. A doktort (aki a mérszárlás egyetlen szerencsés túlélőjének vallja magát) azzal vádolják, hogy Black Hill-i magánkórházában pácienseit szörnyű kínzásoknak vetette alá, majd különféle változatos módszerekkel vetett véget életüknek. Dr. Brown úgy véli, hogy ügyvédje (ezek lennének mi) csak akkor értheti meg, mi játszódott le valójában azon a végzetes éjszakán, ha maga is egy az egyben átéli a történeteket. Jim tehát hagyja magát hipnotizálni, aminek egyenes következményeként hamarosan a szanatóriumban találja magát – és pontosan ez az a pont, ahol mi belépünk a képbe...



A Bloodline igyekszik kombinálni a klasszikus kalandjátékok és a korszerű 3D-s akciójátékok elemeit, ami az egyes pályák véghezvitelére többféle megoldást kínál. Ezzel együtt a program végkicsengésére is több variáció áll rendelkezésre, mely kizárólag azon múlik, milyen döntő lépéseket tettünk meg korábban Jimet irányítva. Mivel az akciórészek kiemelt fontosságot kapnak, a potenciális ellenfelek száma 40 fölé rúg, fegyverzenélünk pedig szintű tekintélyes – ráadásul a harcsczkók a négy fejezet során teljesen eltérnek egymástól. A rendkívül sötét tónusú, bajlós hangulatú látványvilág a háborzongató, aktuális cselekedetünkhöz igazodó horrorisztikus zenével kombinálva bizonyára elérni majd a kellő hatást. Szóval, reszkess Resident Evil, mert leáldozott a csillagod!



WILL ROCK

Fejlesztő: Saber Interactive

Kiadó: Ubi Soft

Megjelenés: 2003 első negyedéve

A Ubi Soft bejelentette, hogy megszerezte a Will Rock kiadásának jogait. A Saber Interactive-nél fejlesztés alatt álló játék főszereplője Willford Rock (Will Rock), akinek a testében egy titán lelke lakozik. Will az ókori Görögorszá-

ba kerül, ahol a mitológia legerősebb lényei kell majd szembeszállnia.

A játékban 10 hatalmas pályán keresztül kell majd gyilkolnunk az ellent eddig nem látott fegyverekkel. A fejlesztők szépen kidolgozott grafikát, fejtorókat, gyors akciót, rombolható környezetet és izgalmas multiplayer módot ígérnek. Mindezt összefoglalva úgy néz ki, hogy itt Serious Sam stílusú akciójáték készülődik néhány újabb lehetőséggel és szebb grafikával. Bár a Serious Sam megjelenésekor meglepően nagy népszerűségnek örvendett, nem hiszem, hogy ez ilyen gyakran megismétlődhetne (vagy legalábbis ahhoz igen nagy áttörésre volna szükség valamilyen szinten).



Az új szimulációs játék...
 Készítők: [Név] és [Név]
 Kiadó: [Név]

A [Név] [Név] [Név]
 The [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]

A [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]

A [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]

Az új [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]

A [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]

A [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]

A [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]

A [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]

A [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]

A [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]

A [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]

A [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]

A [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]
 [Név] [Név] [Név] [Név] [Név] [Név]

THE BOSS: LA COSTRA NOSTRA

Felkészítő: Heksplex

Kiadó: ?

Megjelenés: ?

A Mafia után újra a családok közötti csatározásokba és azok zavaros ügyeibe nyerhetünk betekintést a The Boss: La Costra Nostra-ban. A játékos egy munkanélküli ember szerepébe éli bele magát, aki nemrég érkezett Amerikába. Nam kap sehol munkát, ezért vállalkozásba kezd, és egy jótékonyági szervezetet hoz létre a hozzá hasonló megsegítésére. Persze az a vállalkozás csak arra jó, hogy pénzre és emberekre tegyen szert. Ellentétbe kerül a Terranova családdal, majd ezután meghívást kap a család fejtől, Vito Terranová-tól. Elhatározzák, hogy egyesítik erőiket, hogy erősebbek legyenek más családoknál. A játék az 1920-as és 1930-as évek Amerikájába helyezi a játékost, ahol autós üldözések, gyilkosságok és robbantások jelentik a családok harcát. A játékosnak itt kell majd teljesítenie és igazgatnia saját területét felülnézetből a realisztikusan felépített 3D-s városban, 20 küldetésen keresztül. Az egyjátékos rész mellett helyet kap majd a multiplayer mód is.



WARTIMES

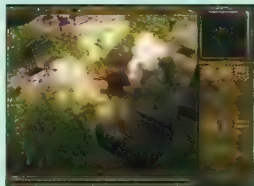
Felkészítő: Legend Studios

Web: www.lsgames.com/wartimes/

Megjelenés: 2003. második félév

frontján történetbe élihetjük bele magunkat, négy lehetséges fél közül választva: angolok, amerikaiak, németek és oroszok. Talán már mondanom sem kell, hogy érdemes lesz mindegyikkkel nekveselkedni a programnak, hiszen tulajdonságaik, egységeik gyökeresen eltérnek a másiktól.

Kissé nagyképűnek hangzik az alkotók részéről az az ígért, hogy a Wartimes olyan nagy elődök összes pozitív tulajdonságát magában egyesíti, mint a Command & Conquer, a WarCraft, az Age of Empires és a StarCraft, ráadásul jelentős részben még hozzájuk is tesz, de a számadatok tényleg elég biztatók. Összesen 80 fajta egység és 70 általunk felhúzható épület teszi majd változatossá a pályákat, a küldetések között pedig megtaláljuk a háború legnagyobb és legismertebb ütközetait is. Ahhoz, hogy új épületeket vagy járműveket tudjunk gyártani, természetesen szükség lesz különféle forrásanyagokra, úgymint ásványok és üzemanyag. Ezeket nem elég megtalálni, hanem fel is kell hozni őket a szárazföldre - azonban egy idő után a bányák és az olajfúró kutak is kiürülnek, tehát ha nem gazdálkodunk velük takarékosan, kezdődhet újra a keresés.



A játék nem csak a szárazföldön, hanem vízen és levegőben is zajlik, ami többek között az időtényező miatt fontos: példának okáért esőben járműveink és egységeink egészen más teljesítményre képesek, mint napsütésben. A realitásra való törekvés miatt a fenti négy fél mellett majd továbbiak is feltűnnek az egyes pályák során, például lengyelek és franciák. A Wartimes a multiplayer mód és a pályaszerkesztő teszi teljessé.

EXTINCTION

Fejlesztő: Rival Interactive

Web: www.rivalinteractive.com

Megjelenés: 2004

A Rival Interactive fejlesztés alatt álló játékát műfajilag elég nehéz behatárolni: valahol félúton van a kaland és a stratégia között, ráadásul a dinoszauruszok és más primitív élőlények által benépesített világba kalauzol el

Az Extinction elején választhatunk három, értelmi szintjüket tekintve nagyon kezdetleges, de tulajdonságaikat vizsgálva egymástól mindenben eltérő törzs közül. Az, hogy végül ki mellett voksolunk, a játék stílusát is döntően befolyásolja: irányíthatunk olyan törzset, amelyiktől más népcsoportok rettegnek az erejének köszönhetően, azonban az utódok száma ezzel arányosan igen alacsony. Egy másik faj viszont éppen az ellenkezője: a termékenységével nincs gond, de gyengeségeinek köszönhetően az elhalálások száma is nagyon magas. A harmadik népcsoport intelligencia terén felülmúlja társait, viszont erejében hagy maga után kívánnivalót.

A feladatunk az lesz, hogy az általunk kiválasztott faj pozitív tulajdonságait minél jobban kamatoztatva felülkerekedjünk konkurensaink: minél nagyobb települést népesítsünk be, gondoskodjunk az el-



látásról és a kommuna lakóinak védelméről. A potenciális ételt előlünk esetenként elhalászó ellenfél mellett a természet viszontagságainak is ki vagyunk téve (pl. eső, áríz, földrengés, meteorok, jégkorszak, vulkánkitörések stb.), de embereink szerencsére folyamatosan fejlődnek: megtanulják, hogy a rendelkezésre álló felszereléseket hogyan tudják hatékonyabban használni (pl. különféle kéziszerszámok készítése). Ha jól haladunk, előfordulhat, hogy egyes dolgokat előbb találunk fel, mint azokat az általunk ismert múltban

felfedezték. A minket körülvevő élőlények is hatást gyakorolhatnak ránk: egyes hatalmas dinoszaurusz-fajokat jobb messziről elkerülni, más élőlények tojása viszont táplálékul szolgálhat - némely lényt befogva házi- és vadászállatokat képezhetünk.

A Rival hosszan tanulmányozta az őslények és a homo sapiens fejlődését, míg végül megálmodta azt a fantáziavilágot, melyben őslények és emberek együtt élnek. A saját fejlesztésű grafikus motornak köszönhetően a megszokott RTS nézet mellett saját szemszögünkből is figyelhetjük az eseményeket, hálózati játékban pedig egyszerre négy törzs küzdhet meg egymással. A nem mindennapi izgalmaikat ígérő program megjelenésére azonban jó sokat kell várnunk: az Extinction még nagyon korai stádiumban leledzik, így a megjelenésre 2004 második feléve előtt ne nagyon számítsunk.



THE SIMS ONLINE



Végre, itt van! Valóságos kincsként fogadtam annak a programnak a bétatesztjét, amelyet annyira vegyes érzelmekkel vártam már hónapok óta. A The Sims online változatának tesztelését sokban segítette, és bármilyen furcsa - hátráltatta, hogy éppen mostanában jelent a The Sims Deluxe és az Unleashed kiegészítő is, amelyet szintén nap, mint nap gyötörtem. A gondot természetesen nem az idő vagy a párhuzamosan folyó játék jelentette, hanem az, hogy a The Sims Online (továbbiakban TSO) egészen más, mint azt vártam az offline verzió alapján...

OTTHONTALANUL. A TSO-ban a játékosok legfeljebb 3 karaktert „generálhatnak”, és költöztethetnek be egy-egy városba (szerver), azoknak legfeljebb egy otthonuk lehet, tehát érdemes alaposan megfontolni mindent, mert több telek vásárlására nem lesz lehetőség (legalábbis a bétaverzióban a megvett birtokot nem lehetett eladni). Első nekirugaszkodásra a rutinos simszelő telket vásárol(na) és építkez(ne). Igen ám, de a rendelkezésre álló kezdőösszeg (6000 dollár) fele elmegy egy kieső helyen lévő telekre (bár igazán a telek fekvése nem számít), és ekkor jön(ne) még a ház építése, berendezése stb. Bárhogy is nézzük, ez körülbelül egy mindenféle kényelmet nélkülöző lyuk berendezésére elég, és akkor még szó sincs arról, hogy pénz is kellene keresni valahogy. Márpedig itt az anyagi gyarapodás formája is merőben eltér a megszokottól, megfelelő tárgyakat kell hozzá vásárolni, melyek ára 450 és 25000 dollár között mozog. Így aztán marad a bizonytalannak tűnő, ám hosszú távon

biztonságot kínáló megoldás, vándorolni kell. A vórostérképen jól látható (pirosan villog), ki van otthon (online), és információt is kaphatunk arról, hol hányan tartózkodik. Érdemes előre a leglátogatottabb helyeket felkeresni, itt biztos tárt karokkal várnak, még ha néhány dologért fizetni is kell (jellemzőbb az önkéntes adományoknak kitett üveg). Később aztán kiderül, hova érdemes elmenni, kik fogadnak örömmel, és nagy szerencsével esetleg szobátárrá is fogadhatnak valahol.

LS, LD, LC, LT – HOD A PENZHEZ. Első karakterem, Kócos, előítéleteim áldozataként, egy telek tulajdonosaként és egy lebontott ház emlékével indult hát neki a nagy „világnak” már csak rossz emlékek közt őrzve a sivár falak közti unalmas és nem túl jövedelmező gépelés fáradalmait.

Hamarosan csak ámultam és bámultam, micsoda paloták, szórakoztató központok és villák épültek már mindenfelé. Míg Kócos verejtékes munkájának gyümölcseként 10 dollárt tett zsebre, addig másoknak a napi bevételé akár 70000 dollár is volt. Atyáé! Szerencsére a legtöbb helyen szeretettel fogadtak, ám hamar észrevettem, a kommunikáció egy részéből minden MMO (massively multiplayer online) tapasztalatom ellenére sem értek semmit. „LS, LT, SS, mc, sp” szót rendszeresen innen-onnan, és a különös rövidítések megfejtése az amúgy is sokak által érdekfeszítő pizza-vállalkozáshoz kötődött.

Amikor erről először hallottam, azt hittem, majd a játékosok közösen „elmennek” valahova, nyitnak a városnegyedben egy pizzázót, amelyet aztán együtt finanszíroznak (mint pl. a tycoonokban). Ehelyett a pizzaszütő egyszerű tárgy, amelynek használatához 4 ember együttes jelenléte szükséges. Amint mindannyian készen állnak (lehetőleg mindenki a képességeinek legmegfelelőbb helyen – charisma, cooking, body), máris érkeznek a megrendelések, lehet készíteni a pizzákat. A titokzatos rövidítések a hozzávalókat (tészta, szós, sajt, feltét) és azok méretét (nagy, közepes, kicsi) jelölik. Amennyiben minden hozzávalóból azonos méretben van egy-egy, szuper pizza készülhet, amely nagy méret esetén minimum fejenként 600 dollárt hoz. Ennyi. A simek állnak a sütő mellett, és dolgoznak, mint a gép, katonásan sorolva a kisorsolt alapanyagokat. Emellett természetesen számos bevételi forrás van a játékban (regényírás, adatfeldolgozás, lötyikészítés – meginni itt sajnos nem lehet – stb.), s ezek



Úgy gondolom, ennek a játéknak jelenleg nincs riválisa, mint ahogy a TSO alapjául szolgáló életszimulátornak, a The Simsnek sincs. Azt sem tudom elképzelni, hogy a közeljövőben bárki hasonlóval megjelenni kívánna, ha mégis, rendkívül komoly vetélytársa lesz már jelen a piacon.



hozul néhány még szórakoztató is. Ilyen például a pinata nevű játék, amely fejleszti a fizikumot (body) és jelentős hasznot is hozhat. A lényeg, hogy a sim bekötött szemmel próbál szétszarni egy oszlopön lógó „párnát”, amelyben akár 1300 dollárt is lehet. Lehet, hogy ezen még módosítanak később, mert most szinte mindenki pizzát süt vagy pinatázik, ha csak teheti, legalábbis amíg nincs luxus kéglieje.

SIM-LÉT. Akárcsak a The Simsben, ezúttal is figyelniünk kell a sim állapotára (energia, kényelem, kapcsolatok, higiénia stb.), de kimaradtak például a csillagegyek, hiszen a karakterek egymáshoz való viszonyulását a játékosok alakítják ki. Így ha valakivel sikerül jó viszonyt kialakítani, akkor kölcsönös megegyezés után betehetjük a barátaink közé. Ekkor a képe bekerül a „barátságsháidba”, és vele ezután sokkal többféle dolgot művelhetünk, mint a többiekkel, pedig a választék egyébként is bőséges,

és mindenhez van animáció is. Az alapkinálát nyolc csoportban jelenik meg: tánc, semmittevés, boldonságok, öröm, móka, mozdulatok, dühöngés, szomorúság, de például a táncparketten 24-féle táncot rophatunk az alapokon kívül, ha pedig valakit felkérünk, akkor zenétől függően több-lehetőséget is felkínálhatunk neki (lassúzás, dinamikus tánc stb.). Szintén érdekes, hogy itt nem tragédia, ha valaki bemegy a fürdőszobába, amikor a másik kád-fürdözik, vagy éppen egyéb dolgát végzi, így sok házban sorban állnak egymás mellett a WC-k, a zuhanyzók és a kádak, és a pancsoló népek egymás mellett éneklük áráikat.

A képességek és tulajdonságok (fizikum, karizma, főzés, barkácsolás, logika, kreativitás) fejlesztése is illeszkedik az online környezethez, így ha valamit többen csinálnak egyszerre (a hatótávolság tévénységként változó), akkor gyorsabban tanul mindenki. Így a fejlődés lehet 10 vagy akár 83%-os sebességű is. Az értékek maximuma egyelőre 10, a 10.99 elérésekor a program egyet visszalép (10.98-ra). Ez lehet, hogy kevés lesz, mert lakóközségekben pár nap alatt megvan a maximum.

MICSODA ERZES. A játék hangulata több mint megragadó, bár kicsit kétségbeesítő, hogy minél giccsesebb valami, annál jobban viszi fel a kényelem és komfortérzet értékét, így aztán nem kíváncsi, hogy futurisztikus székben olvasunk egy arany angyalálampa fényénél antik bútor, kandalló és plazma TV mellett.

A hanghatások nagyon jól sikerültek, a símek kifejezése, a hangszerek (gitar, zongora) képességek szerint változó megszólaltatása, a DJ felszerelésből áradó zene mind-mind fokozza a hangulatot, ami a pezsgő hangulatú helyeken valószínűs virtuális bulivá fokozódhat.



A grafika nagyjából az offline játék színvonalát hozza, a közel ezer tárgy megjelenítése szerintem tökéletes, és szinte hibamentes már, inkább a használatlannak vannak még gondok.

Előfordul például, hogy a lakóhelyről Mátrix stílusban (telefonálni kell, majd a karakter villogva eltűnik) távozni kívánó sim „beszorul”, a használt kistányért nem lehet elmosogatni, vagy hogy bizonyos gitárokat egyesek nem tudnak használni, míg mások gond nélkül tépik a húrokat. Nem vesztes, és már most is naponta patch-elik a szerveket. Soha nagyobb gond ne legyen!

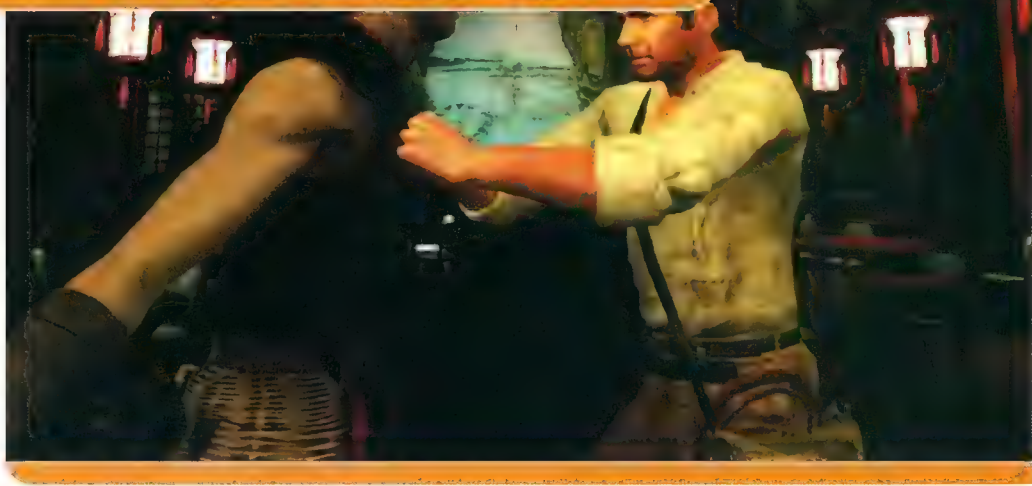
FÜGGŐSEG. Családom lassan már örömet tekint – amikor a ketreben táncoló simem hangját halatva közlekedek a lakásban, vagy váratlan pillanatokban mozdulatokat és „szövegeket” idézek kedvenc karakteremtől, sőt kétségbeesetten próbálom újra és újra elindítani a programot, amely rendszeresen kivág error 23-mal.

„Nem értem, hogyan kötheti le a mindennapi élet virtuális formája az embereket” – mondtam nemrég, és most azzal kelek, hogy „csak félórásra belépek TSO-zni” (amiből végül jó, ha nem lesz egy, vagy másfél óra). Nem tudom, elműlik-e, nem tudom, megleszek-e a TSO nélkül, ha véget ér a bétateszt. Attól félek, nem! Nem.

Szülőknek hasznos info lehet, hogy a programban működik az ún. parental control, amelynek segítségével felügyelhetik a gyerek játékát, aki például nem ismerkedhet idegenekkel, csak ha a szülő engedélyezi. Fontosnak tartanám a játékidő korlátozását is, ezt még lehet, hogy magamnak is bekapcsolnám, mert a tünemény eléggé egyértelműek, ezt néhány év EverQuest tapasztalata után már felismerem... ■ LILY

A program megvásárlása után a játékosoknak havi díjat kell fizetniük, hogy a szervereken játszhasznanak. Ennek összege várhatóan picit kevesebb, mint 10 dollár lesz. Azoknak, akik nem rendelkeznek megfelelő bankkártyával, illetve nem akarják interneten megadni annak adatait, megoldást kínál a TSO Game Card, amely 29,99 dollárért 90 napi játékot kínál. Az ár korrektt, és a bétateszt alapján nem lesz gond a szolgáltatással sem.

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

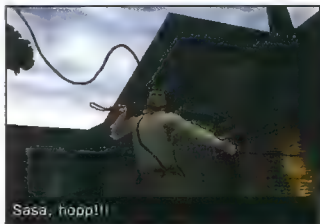
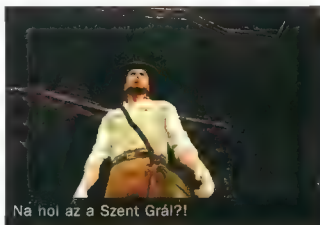


Indiana Jones és Star Wars – e két név nélkül a LucasArts valószínűleg már nem is létezne, elvégre Lucas mester játékcége az utóbbi évtizedben szinte csak ezekből az aranytojást tojó tyúkokból élt. Most is a már majdnem kész **Star Wars Galaxies**-zal tartják örületben a rajongókat, tavasszal pedig jön a borostás régész újabb akció-kalandja, az **Indiana Jones and the Emperor's Tomb**. Ez utóbbiról még nem nagyon írunk az újság hasábjain, éppen itt az ideje. A várakozás e program esetében is nagy, már csak azért is, mert míg a **Star Wars**-játékok között szép számmal akadtak olyanok, amelyek lejárátták a LucasArtsot, addig az **Indiana Jones** névvel fémjelzett próbálkozások közül még a legrosszabbnak tartott **Indiana Jones and the Infernal Machine** is roppant szórakoztató volt, és a kritikusoktól is kapott egy négyes alatt.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL ENGINE. Az **Emperor's Tomb** műfajában éppen az **Infernal Machine**-t követi, ergo **Tomb Raider**-klón, ám mint **Lara** kisaszszony soron következő kalandját, ezt is úgy átszabják a készítő (PC mellett rögtön PS2-re és Xboxra is), hogy rá sem lehet majd ismerni az elődre. A fejlesztőcég ezúttal a veterán játékipar arcokból 1997-ben verbuvalódott **The Collective**, nevükkel a **Star Trek: Deep Space Nine** – **The Fallen**, illetve a nemrég megjelent Xboxos **Buffy the Vampire Slayer** stáblistájában találkozhattunk. Az **Indiana Jones** és **the Emperor's Tomb** némileg emlékeztetni fog ez utóbbira, már csak azért is, mert a **Buffy** módosított motorja fog ketyegni alatta. Úgy tűnik, hogy a **The Collective** igyekszik biztosra menni ezzel a már bejáratott, Xboxon – többek közt korrekt kamerakezelése és fizikája miatt – jó kritikákat kapott engine-nel, és energiájuk nagyobb részét arra fordítják, hogy az apró részletek is a helyükön legyenek. Ennek a szimpatikus törekvésnek az első gyümölcsét már az E3-on megco-

dálhattuk: a grafikusok hosszú heteket töltöttek azzal, hogy élethűen lemodellezzék **Harrison Ford** arcát, és remek munkát végeztek. Magunk is megcsodálhattuk, a végeredmény szinte megszólalt. A hírek szerint hasonló aprólékossággal járnak majd el **Indy** minden egyes mozdulatánál is (érdekes momentum a mai motion capture-ös világban, hogy a játékokban kizárólag kézzel animált mozgásokat láthatunk majd), régészünk korbácsának élethű mechanikájára pedig a játék programozói külön büszkéek. Kérdés, hogy a készítő nem esnek-e át a jó túlioldalára, vagyis hogy a sok részlet kidolgozásával nem mennek-e el nagyobb gondok mellett – mindenekelőtt az irányítás- és játékmenetbeli túlzott „konzolosság”, valamint gyenge AI lehetnek olyan akkná, amelyekre nem lenne jó rálepní.

10 PALVA ALATT A FÜLD KÖRÜL. „Az eddigiek közül ez az **Indy**-játék fog leginkább emlékeztetni az **Indiana Jones**-mozikra!” – zárja így a program producere, **Jim Tso** szinte az összes neten fellelhe-





És egy nap ez mind az enyém lesz



Kő, papír, olló...



Gyerekek, ezt ne csináljátok utánam.

tő interjúját. A reklámdumában lehet valami: a fent említett részletek mellett a sztori is erősen erre hajaz. A történet közvetlenül az Indiana Jones és a Végtel Templom előtt fog játszódni, tehát a program Kínában, 1935-ben ér majd véget, ahol a film szerint érte kezekben akaratátvitelre alkalmas – fekete gyöngy, amelyet Kína első császára mellé tettek. A sírt nyitó kulcs három darabja elkeveredett az elmúlt évszázadok kuplerájában, ezért régészünk ázsiai látogatása előtt még tisztelgetést tesz Ceylon dzsungeljeiben, Prága középkori várában és egy Isztambul melletti víz alatti palotában. Útján

megbizójának bájos asszisztense, Mei Ying segíti majd, a rosszfiúk szerepét pedig ezúttal a Fekete Sárkány Triád nevű távoli-keleti maffiára osztották, akik a korbácsos vitéz életét bonyolítandó összeálltak a nációkkal (elvégre nem is igazi Indy-kaland az, amelyikben nincs néhány horogkeresztes). Mindezt a program 10 pályában meséli majd el (lévén, hogy a játék multiplayer üzemmóddal nem büszkélkedhet, ez a szám agasztóan alacsonynak tűnik), és bár a pályák lineárisan kapcsolódnak egymáshoz, a készítő az egyes helyszíneken belül nagyobb szabadságot ígérnek.

INDY THE NAZI SLAYER. Az már most biztos, hogy az akcióelemek a kalandelemekhez képest túlsúlyban lesznek, ami egyrészt egyszerűbb, másrészt pörgősebb játékmenetet sejtet. Az akció központjában természetesen Indy mozgásai állnak, amelyekben a jó öreg „larás” kelléktár (ugrás, úszás, kapaszkodás, illetve mindenféle fegyverek – shotgun, géppisztoly, dinamit stb. – használata) mellett a különféle járművek koprálása (pl.: niksás üldözés) és a közelharc is fontos szerepet kap. Sőt, a játék nagy része ez utóbbira lesz kihegyezve: főhősrünk filmből ismert jobbhorgai, rúgásai és balegyenesei meglevelednek majd, a tervezett kombórendszernek köszönhetően pedig olyan extra mutatványok is előcsalogathatók lesznek, mint a hasba térdelés vagy a kuklín rúgás (aki nem érti ezt, helyettesítse a kuklín egy rokon főzeléknövénnyel). Ezen felül Indy verekedés közben szinte mindent megragadhat, ami a kezébe akad: kardok, széklábak, szerszámok, üres üvegek gondoskodnak majd arról, hogy a horogkeresztesek a Vöröskeresztre szoruljanak. Végül, természetesen a jó öreg korbács is előkelő helyet foglalt el Indy mozgástárában: amellett, hogy segítségével lefegyverezhetjük a ránk törő nációkat és Triád-bérenceteket,

nélkülözhetetlen eszköz lesz kisebb szakadékok és csapdás területek fölötti átlendüléshez. És az impozáns részletek publikus listája ezzel véget is ér... Az Indiana Jones and the Emperor's Tomb tehát nem fogja forradalmasítani a third person shooterek világát, de igen élvezetes kiábrándító igérkezik, amelyben a szokásos „fuss a főszörnyig, majd öld meg” típusú játékelemeket feldobja az Indy-feeling. Hogy ez mire lesz elég, az sokban függ attól, hogy egy másik régebbi kora sikerrel szerepel következő játékában. Bizonyos Lara Croft-ra gondolok: ha valaki, ő meg tudja szorongatni Indy... kukkjait. ■ **BTÖKI**

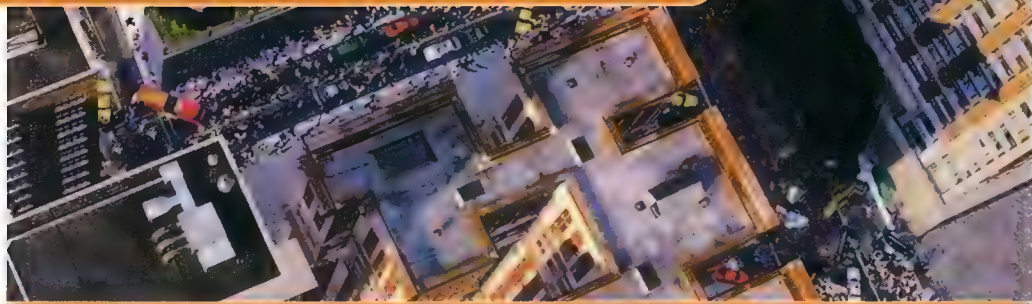
A third person shooterek és verekedős módosultak amolyan rágó-gumi-játékok minimális újrájátszhatósági értékkel: a piac e szegmensén a mai napig nem születtek igazán emlékeztető alkotások, ezért az Emperor's Tombnak bizonyára sikerül majd hoznia azt a színvonalat, amelyet például a Blood Omen 2 vagy az eddigi Tomb Raider-játékok produkáltak. Lara Croft februárban megjelenő kalandja, a Tomb Raider: The Angel of Darkness viszont komoly kihívás lehet a The Collective programjának, elvégre ez a TR-játék teljesen új motort kapott, e műfajban sokkal jobban bejáratott játékelemekkel rendelkezik, ráadásul Lara jóval népszerűbb játékos-körökben, mint Indy. Gíszások csatájára számíthatunk tehát, és valószínűleg csak apróságok (néhány jobban sikerült pálya, ellenfél stb.) fogják eldönteni, melyikük a jobb.

INDYAN JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

A korbácsos már sokadszor szerepel számítógépes játékban. A cikkből már említett Indiana Jones and the Infernal Machine mellett az Indy-kalandjátékokat (1989: Indiana Jones and the Last Crusade, 1992: Indiana Jones and the Fate of Atlantis) kell feltüntetni megemlítenünk, amelyek megkerülhetetlen mérföldkövei a műfajnak. PC-n akadt még néhány platformjáték-feldolgozás is, amelyek között meg 1987-es programot is találunk – A LucasFilm mellett a Mindscape gondoskodott arról, hogy egyik film sem úszhassa meg az effajta konverziót. Ezek az akció-marhaságok természetesen anno C64-re is megjelentek, és láss csodát, a kör bezárul: a legutolsó (bár nem hivatalos) Indy-játék ugyanis szintén C64-re jelent meg – egy évvel az 1999-es Infernal Machine után lelkes amatőrök összeűtötték egy 8-bites ügyességi-programot Indiana Jones and the Golden Head néven... Produkál ilyen furcsaságokat az az ipar...

SIMS CITY 4

Legyen az a Sim City 4



Will Wrightot utolérte a sorsa. Hat hosszú éven át próbálkozott, és küzdött, és tárgyalt és kilincsel, hogy valóra válthassa nagy álmát, a „Babaház-projectet”. Aztán, miután ez végre sikerült neki, és a Simsből az-óta is rettenetes milliókat adnak el, úgy átesett a ló túloldalára, mint annak a rendje. Persze ez valahol érthető, tulajdonképpen akár üres CD-ket is árulhatnának Sims-kiegészítő címen, a nép azt is elkapkodná – hát ki ne használná ki ezt a pénzkombájt?! Én biztosan igen, és tedd a szívedre a kezed, kedves olvasó, valószínűleg Te is. Will apó viszont két év után megunta a „gyártok egy Sims-kiegészítőt, aztán rám szakad még egymillió dollár” napi rutint, és – nem kis lelkiérőrl téve tanúbizonyságot – visszatért első sikerének témájához: a Sim City felújításába menekült a Sims-dömping elől.

13 év telt el az alap Sim City megjelenése óta, megszületett a 2000-es és a 3000-es változat, egy rakás Gold meg Unlimited verzió, de a grafikai megjelenéstől eltekintve igazán nagy gyökeres változás, globális újrarendelés a játék alapvető működésében, mechanizmusában sosem történt – eddig! Most azonban mindent a legelejáról, nulláról terveztek és írtak újra, azzal a külön „atyai” utasítással, hogy a játék a lehető legkevésbé hasonlítson a Sim City 3000-re.

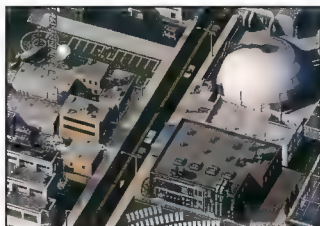
MIENK ITT A TER. A legfontosabb változás, hogy bármit teszünk, az nem globálisan hat a városunk életére, ahogy eddig, hanem lokálisan. Ha építünk egy iskolát, az a maga kis környezetében emeli az iskolázottság szintjét, de attól a város túloldalán ugyanolyan gond marad a sulí-hiány – sőt, forgal-

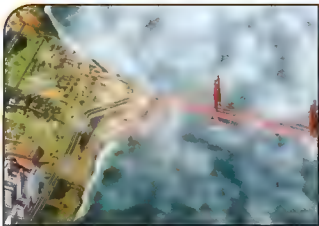
mi dugók alakulnak ki, mert mindenki a fél városon át hordja a kölkét iskolába... A program nem a város működését modellel, hanem külön-külön az összes lakó életét, és ebből áll össze a város élete. Ezt olyan szinten tessék elképzelni, hogy minden egyes lakó napjait végigkövethetjük, ahogy munkába jár, bevásárol, szórakozik, netán munkanélküli vagy hajléktalan lesz, esetleg a bűnözés útjára lép.

A bűnözés egyébként is nagyon kemény dió, nem lehet csak úgy pár rendőrrel telepítésével elfojtani, mint eddig. Azokban a régiókban, ahol így minden sarkon zsaruk áldogálnak, talán csökken a bűnözés, de csak azért, mert a rosszfiúk átköltöztek a szomszéd kerületbe, ahol kisebb kockázat mellett „dolgozhatnak”. Nem olyan egyszerű a dolog kezelése, mint eddig, hogy „ebben a kerület-

ben magas a bűnözés, itt kell cselekedni”. A bűnözők a gettóban laknak, és a gazdag kerületekbe járnak betörni meg autót lopni – a tüneti kezelés mellett a szegénység, az iskolázatlanság felszámolásával lehet a bűnözést visszaszorítani. Persze nemcsak a szegényekkel lesznek bajaink, hanem a gazdagokkal is: minél jobban él ugyanis az egyszeri honpolgár, annál kényesebb.

Amíg egy környéken a szegénység, az iskolázatlanság, az egészségügy okoz gondot, nem érnek rá mással törődni. Ha ezeket megoldjuk, a népek rájönnek, hogy nem tetszik nekik a városkép, a forgalmi dugók, hogy zavarja őket a légszennyezés, a zaj, nincs elég szórakozóhelyük – ez a hála azért, hogy fáradtságos munkával felemeltük a nyomorultak életszínvonalát...





a többi tőlünk függetlenül működik, amíg bele nem szólnak azok vezetésébe is (ez ugyanaz, mint a Simsben a szomszédság volt). Több város egyidejű irányításával hatalmas lehetőségek nyílnak meg előttünk: létrehozhatunk külön „alvárosokat”, Las Vegas-szerű, szórakoztatásra kielevezett településeket, specializálhatunk egy várost az energia-termelésre (remélhetőleg inkább Paks, mint Csernobil lesz a minta...), vagy saját Szilikon-völgyet a csúcstechnológia és az Ipar számára. A városok között rendszeres kereskedelem, közlekedés, és esetenként népvándorlás zajlik.

További Sims-örökség, hogy minden épület olyan kódokat hordoz magában, amelyek az emberek újabb és újabb viselkedésminimálit, aktivitásait engedélyezik. A játékokban kb. 40 olyan extra épület lesz, amelyet a játékos jutalomként kap meg, ha bizonyos feladatokat végrehajt (pl. adott ideig magasan tartja a népszerűséget, vagy bizonyos határ alá szorítja a bűnözést), ezek új grafikai elemekkel színesítik a játékot, de logikai hatásai is vannak, pozitívak és negatívak egyaránt. Ilyen épület lehet a stadion, amely egyrészt emeli az emberek általános jókedvét, és új szórakozási formát nyújt nekik, felpozsztli a környék vendéglátóipari egységeinek forgalmát, cserébe a meccsek idejére forgalmi dugókat és közbiztonsági gondokat okoz, valamint a stadion környékén lakók is elkezdnek sírni a tömeg és a zaj miatt. Jutalom és nehezítés egyben, fel a SC4 ezt mutatja szintek és pályák helyett.

VÁROSKÉP. A grafika alapvető változásokon ment keresztül mind technikaiilag, mind a stílusát, funkcióját tekintve. Először is a játék végre 3D lett (erről lásd bővebben a kereset írását), másodsor a grafika jelentősége nőtt meg: nagyon sok információ, amelyet eddig szövegesen, menükben kóroszra, vagy felugró ablakokban kaptunk meg, mostantól vizuálisan jelenik meg (persze a háttérben ugyanúgy jön szövegesen is). Ha nagy a bűnözés, saját szemünkkel láthatjuk a rablásokat, autófeltöréseket, a szegényebb negyedekben a romos házakat, a rossz úthálózati miatti közlekedési dugókat. A felépített házak nemcsak egyszerűen megjelennek a helyükön, hanem a munkások szépen odamennek, állványoznak-építkeznek; ha bontásra jutelnak ki egy házát, ott megjelennek a buildőze-



rek, ez megint útlezárással, közlekedési dugókkal jár és így tovább.

Az időjárás sem véletlenszerű grafikus effekt ezentúl. A program a domborzatból kiindulva valóságos időjárási viszonyokat szimulál: ha egy tengerből partjára építkezünk, ott reggelente állandó köddel kell számolnunk, ha a tengerparthoz egy magas hegységet is párosítunk, láthatjuk a felemelkedő párák levegőből képződő felhőket, és sűrű esőkre számíthatunk stb. Ráadásul a grafikus megjelenítés mellett az időjárásnak logikai hatásai is vannak. Budapesten például minden egyes hősés megbénítja a város közlekedését – ha Sim Citynek hasonlóan elégtelen úthálózatot építünk, ott is hasonló lesz a hatás. Az időjárás mellett az éjszaka és a nappalok is váltják egymást, kb. 10 perces frekvenciával. Ez független a napok pörgetésétől, ha felforgatjuk az időt, a kép nem fog stroboszkóp-szerűen villogni a napszakok váltakozásától. Az éjjeli látkép az előzetesek alapján gyönyörűnek ígérkezik, ezernyi apró független fényforrással. Városunk éghajlatát is meghatározhatjuk a játék elején, ettől függ majd a természetes növényzet és az állatvilág összetétele.

...FELÉPÜL A NEGYES METRÓ ÉS HÉT ÚJ HID... A Sim City 3000-ben a játékos céljai és lehetőségei eléggé be voltak szűkítve egy New York-szerű városszörny felépítésére.

A negyedik részben ez megváltozik, hiszen a játékos teljesítményének mérőszáma nem a város nagysága vagy felépítése, hanem hogy a lakók jól érzik-e magukat. Ezt pedig ugyanúgy lehet teljesíteni egy kisvárosban, mint egy metropoliszban... A városunk egyébként is változik, a program minden egyes objektumból három stílust „tart”, egy százföldföldi téglalapüveget, egy ötvenes évekbeli betonból építettest, egy ezredfordulós ultramodern üveg-kőrm dizájnt. Ahogy fejlődik, gazdagodik a város, úgy építik át szépen lassan a tualok egyre modernebbre a házaikat, így folyamatosan változik, fejlődik a város látképe is.

Persze nemcsak a stílus változik, a méretek és a minőség is: ha jól megy a sáló butik, lassan hatalmas plázává nőheti ki magát, a randa, lepukkant rozsdás gyáracsarnokok pedig modern ipari parkokká változhatnak, ha minden jól megy.



Gyökeresen változik a SC3000-hez képest az ingatlanok és a földterületek értékét számító algoritmus, természetesen ez is az élelthűség irányába. Eddig a földterület értéke határozta meg, hogy milyen épületek épülnek rá, mennyire gazdag emberek mennek oda lakni, mostantól pedig pont fordítva, az épületek minősége, a lakók gazdagsága határozza meg, mit ér a föld alattuk. És mivel ez változik, nem állandó a területeink értéke sem, rendszeres ingatlanpiaci alakul ki, egyes kerületek elszegényedhetnek, mások meggazdagodhatnak, kicsiny lokális Rózsadombok és józsefvárosi gettók nőhetnek ki a földből, és tűnhetnek el áldásos közreműködésünkkel.

...ÉS MÉG. A sok újítás mellett vannak aztán nagy visszatérők is, ilyen például a Sim City 2000 adóztatási rendszere – ismét tudunk majd az adókkal játszani, egyes iparágakat adómentességgel oda-csalogatni a városunkba, másokat Bolros-csomagokkal előzni. Megmarad a természeti katasztrófák modellezése, ám ezúttal ez a játék külön rétegét, a „god mode”-ot jelenti, magunk szabadidőjüket rá a tornádókat, a vulkánkitöréseket mag Godzillát a városunkra, saját magunk elé kitűzve a vész megfékezésének és az újjáépítésnek a feladatát.

Multiplayert egyelőre nem terveznek a maxisos srácok a játékhoz, eltekintve a SimCityScape névű online közösségtől, ahol a rajongók Sims-módra cserélgethetik egymással a városaikait, meg mutogathatják a fényképalbumaikat – aki „igazi” multital akar, az inkább a Sims Online-ba kóstoljon bele. A hardvergény a 3D és a roppant részletes megjelenítés ellenére kellemesen alacsony minőségű (ez mindig is a Sim-játékok egyik fő útkártyája volt), a fejlesztők PIII-600, 128 MB RAM és 16 megás grafikus kártya körüli szinten határozták meg az alsó határt.

Mit mondanánk még itt a végén (már azon kívül, hogy bocsi Lily, tudom, hogy két oldalt kértél, de hát ennyi lett... :) ? Talán Axl Rose szavait idéznék Wright atyánk figyelmébe, hogy ne szedjen össze újabb kést az eredetileg októberre ígért játékkal: „Take me down to the Paradise City, where the grass is green, and the girls are pretty – take me hoooooooooooooooooooo” ■ HANCU



A Királyok Háborújának idején mágikus menedékek nyújtottak védelmet Dereth népének. A rettenetes pusztítás után a fajok évszázadokon át küldték ki időről időre felderítőiket, hátha biztonságos már előbújni, ám a hírnökök közül senki nem tért vissza... Eddig. Bár Dereth földjein még jelen vannak a horror teremtményei is, a világ újjáépíthető, és talán békéje is helyreállítható – egyesítve a test és a szellem hatalmát.

ÚJRELELT VILÁG A napokban ért véget az Asheron's Call második fejezetének (nevezük inkább így) bétatesztje (is), sőt, mire e sorokat olvassátok, a Fallen Kings Amerikában már kapható, míg Európába csak a Mikulás hozza majd.

Már az E3-on is láttuk, hogy a Turbine csapatának játéka döbbenetes vizuális élményt kínál az MMORPG-k kedvelőinek, de mindezt megtapasztalni leírhatatlan élmény volt. A lépteim alá omló páfránylevelek, az égen ívelő csillagköd fényei, a folyók sodrásának habja és a különleges világ városai, letűnt korainak romjai minduntalan megállásra, pusztán a látvány élvezésére készítettek. Dereth csodaszép!

Választható fajainak száma mindössze három: ember, tumerok vagy lugian lehet az, ki belevág az új világ építésének küzdelmes feladatába. A lehetőségek változatlanok, nem kell karaktergeneráláskor eldönteni azt, milyen osztályhoz szeretnél tartozni, mert ahogy karaktered fejlődik, összegyűjtött tapasztalati pontjaiért úgy fejlesztheted őt az általad kívánt irányba. A képzettségek három fő csoportba tagolódnak: verekedés, távolsági fegyverek használata és mágia. A képzettségek faszzerűen épülnek egymásra, a rendszer leginkább a Diablo II fejlesztési ágaival hasonlítható azzal a különbséggel, hogy itt van lehetőség visszalépésre, tehát ha úgy érzed, nem tetszik, amit választottál, visszaveheted a pontot, és átcsoportosíthatod máshova. Ennek köszönhetően valószínűleg teljesen elégedett leszel az első karaktereddel mindörökké...

EGYSZERŰSÉG MINDENKÉPP FELETT. Sajnos nincs itt sem hely, sem tér a játék részleteinek leírására, de számomra kicsit olyanok tűnt az

egész, mint egy luxus hack'n'slash. A visszavonható döntések enyhén szólva zavartak, bár tetszik a szabadság, hogy kedvemre formálhatom karakterem, de legyen ennek az ára az, hogy mestermágus vagy kicsit mindent tudó legyen belőle.

Az általam teljesített küldetések szintén nélkülöztek minden fantáziát, pl. x darab szörny megölése után begyűjthető trófea, amelyet azonnal megkapsz (még el sem kell menni a jutalomért sehol), y oszlop megérintése (amire elég végigjárni az egymástól méterekre lévő teleportkapukat) stb. A mesterségek rendszere már kicsit jobb, de még van mit fejleszteni rajta, és nincsenek benne olyan kihívások, mint például az EQ-ban, hogy bizonyos alkotóelemek alig beszerezhetők, ezért kereskedni kell. A játékosok nincsenek egymásra utalva, mindent megtanulhatnak és megcsinálhatnak egyedül, kivéve természetesen a magasabb szintű szörnyek elpusztítását...

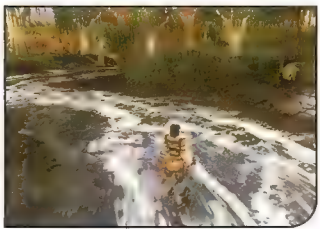
A bétateszt alatt egyetlen különleges eseményt láttam*, Halloween idején igencsak felfordult a világ, mely számomra nem okozott függőséget, hiszen az MMORPG egyik legfontosabb eleme hiányzott belőle, az egymásra utalt csapat együttes



3 év játék után el kell ismernem, ha valaki most tesztelte az AC2-t és az EverQuest bétát, jó eséllyel nem Norrath világát választja majd, már csak a megelégedése miatt sem. Az AC2 számára a jelen nagy riváisa inkább a Dark Age of Camelot, amely látványban és hangulatban is egyenrangú, míg a tartalmilag egyelőre jóval többet nyújt, mint a Microsoft MMORPG-je. A jövőre nézve feltétlenül említést érdemel a Shadowbane és a World of Warcraft, s a kettő közül talán az utóbbi a veszélyesebb, mert az AC2 játékos-barát elemei nagyobb tömegeket vonzhatnak, akik a gyorsélményt keresik, s ugyanezt ígéri a WoW. Az esélyt pont az idő előnye adja, hiszen az AC2, mire ezt olvassátok, kapható, a Blizzard MMORPG-jéről pedig szokásukhoz híven nem lehet tudni, mikor jelenik meg...

munkája, a jó társaság. Annak, aki egyszerű és látványos kalandozásra vágyik, annak tökéletes lesz.

LILY



SAVAGE



Megfigyelhető, hogy a játéktörténelem során, ahogy éleződött a piaci verseny (multik színre lépése, klónháborúk, konzolok térhódítása, recesszió stb.), úgy fogyatkoztak meg az igazán eredeti ötletek. Ma már a kiadók minden névvel legalább biztos nullszaldóra akarnak menni, ontják magukból a népszerű műfajok középszerű képviselőit, miközben gyakorlatilag nem jelennek meg olyan játékok, amelyek új irányt mutatnának. Az eddig ismeretlen S2 Games készülő programja, a Savage üdítő kivétel: hosszú idő óta az első olyan próbálkozás, amelyik nem a kivitelezés csicsázgatásával akarja levenni a játékosokat a lábukról, hanem a műfaji alapokhoz is hozzá mer nyúlni, és eddig még nem látott koncepcióval kísérel meg betörni a piacra.

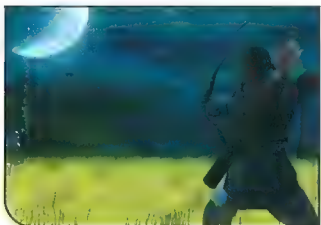
VAN ÚJ A NAP ALATT. A készítők által RTS-re, azaz Real Time Strategy Shooterre keresztelt új műfaj nem más, mint az online real-time stratégia-partik és FPS-meccsek szerencsés keveréke. A program első blikkre egy legfeljebb 64 személy által, csak multiban játszható, csapatonentált first person shooter, a többi FPS-től azonban megkülönbözteti a parancsnokok személye. A Savage-ben szembenálló két oldalt ugyanis egy-egy „Commander” vezeti, akiket két játékos irányít, és ők kissé másként élik a programot, mint a többiek. Ezek a parancsnokok felülnézetből látják a pályát, és így adnak utasításokat az egységeknek, akárcsak egy RTS-ben. Az egységek azonban ezúttal nem (csak) agyatlan zombik, hanem a többi, a „meccset” FPS-ként élvező játékost is közöttük találjuk meg. Az ember-irányította karaktereket ter-

meszetesen nem lehet kényszeríteni arra, hogy végrehajtsák a parancsnok utasításait, csak fényjelzést, amolyan „isteni szikrát” kapnak, hogy taktikai szempontból hova lenne érdemes mozogniuk vagy támadniuk. Az egységek tehát nagyban függenek a parancsnoktól, azonban ez kölcsönös, ugyanis a játékosok egy rogtonzótt Big Brada” keretében kiszavazhatják a parancsnokot pozíciójából, ha elégedetlenek a főnök taktikai érzékével. Előre látom, micsoda prima összeveszések lesznek ebből a neten...

MESTER ES TANITVANAI. A parancsnokra hatalmas felelősség fog hárulni, de ehhez mért lesz hatalma is: minden, aminek valamennyire is köze van az átfogó stratégiához, az ő hatáskörébe fog tartozni. A parancsnok fogja intézni az erőforrás-

gyűjtést az AI által irányított egységekkel, mindhárom nyersanyag (fa, fém és a titokzatos „ellátmány”) készleteit neki kell majd szinten tartania. Ezek felhasználása is az ő vállán nyugszik: minden egyes építkezést és fejlesztést a parancsnoknak kell elrendelni, mint ahogy az újabb egységek gyártásáról is ő rendelkezik.

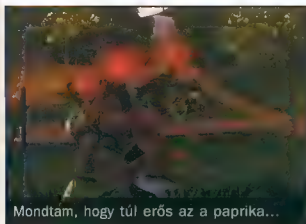
A program három egységtypust különböztet meg, klasszikus RTS-sablon mind: akadnak gyors és gyenge, elsősorban felderítésre szolgáló egységek a sereg derekát alkotó középgyors, középerős alakulatok, valamint lassú, ám brutális izombíbi – e három csoport dolgát könnyíti majd meg egy negyedik, az ostromgépek kellemes gyűteménye, amelyekre az épületek lerombolásához lesz szükség (ebben a játékban ugyanis a kardok és a nyilak nem teszik tönkre az ellenséges létesítménye-



Havercsávó, nincs egy kis apród?!



Legyen a szomszédom!



ket). Ezek termelését tehát szintén a parancsnok irányítja, sőt: nemcsak azt mondhatja meg, hogy mely egységek kapjanak jobb felszerelést, hanem azt is neki kell engedélyeznie, hogy az FPS-játékosok „átbújhassanak” más, drágább egységekbe. Ezek után adódik a kérdés, hogy ha ennyi mindent testáltak a parancsnokra, mi maradt a többieknek? Mivel garantálják a készítőik, hogy a meccs nem fullad unalomba a „piszkos munkát végzők” számára? Nos, mindennekellát a gyors játékmenettel.

A leghosszabb parti is végkifejletéhez ér 2-3 óráan belül, a korai lerohanás (értés: rush) kedvező! pedig akár 15 perc alatt is kenyértörésre vihetik a dolgot.

A játékteverzők pedig ennyi időre bőven elég feladattal ellátták az FPS-játékosokat. Elsősorban tapasztalati pont-szerzés és tápolás lesz a dolguk (a pályán köröző NPC-k lecsapása, tárgyak keresése), mert a program RPG-elemeinek háló, alapvető érdek, hogy a finisben minél képzettebb halálosztók rohanjanak az ellenfeleik.

Felvezetés

A Savage-hez hasonló kísérletet még nem lát-hattunk a játékiparban, ezért nem nagyon van értelme nyilvánokról beszélni. Bár ugyanolyan multira kihegyezett csapatjáték, mint a Battlefield 1942, jóval összetettebb annál. Az ilyen zseniális újítókkal két dolog történhet: vagy hamar elfelejtjük őket (így végezte anno a Battlefield), vagy klónok hosszú sorát indítják meg. Reméljük, ezúttal az utóbbi fog meg-esni, az esetleges követőknek mindenesetre fel lesz adva a lecké.

A portyázások során leölt NPC-eket fosztogatva ezek a játékosok is hozzájárulhatnak egy kevésbé az el-látmány utánpótlásához, ha pedig végképp nem tudnak mit kezdeni magukkal, hát érdemes lesz gyakorolniuk kézfegyverükkel, ugyanis a Savage harcrendszere nemcsak a karakter, hanem a hozzá tartozó ember ügyességére is erősen épít, azaz fix ütések és vágások (és az ehhez tartozó monoton klikkelés) helyett a játékos egérmozdulatai irányít-ják a fegyvert, mint ahogy a csapás erejét és se-bességét is (furmányos módon a kettő fordított arányban áll egymással).

A GRIMM TESTVEREK Kézfegyverekről, nyilakról és portyázásról beszéltem, s ez már sejteni engedi a Savage környezetét: bizony, fantasy miliőben járunk, még hozzá gondosan felépített világban, az S2 Games tagjai ugyanis nemcsak gazdag keretsztorral költöttek a programhoz, de még azt is fejükbe vették, hogy e sztori folytatásai egy köz-ponti szerverről folyamatosan letölthetők lesznek, és beépülnek majd a multi-partikba (hogy hogyan, arról nem szól a fáma – reménykedjünk sok kicsi mellékkiüldetésben).

A távoli jövőben járunk, Valahol és Valamikor, sok-sok idővel az emberi társadalmak összeomlása után (hogy ez miért következett be, azt homály fedi – azért lennének tippjeim), jóval a gazdasági ka-taklizma után, melynek eredményeként az emberi-ség visszasüppedt egyfajta nomád életmódba, és ezzel együtt a természet lassan visszahódította azokat a területeket, melyeket korábban az ember szakított el tőle.

A gyűlevész humán hordákból idővel két szemben-lévő tábor szerveződött, amelyek véres harcokat folytatnak a kevés megmaradt erőforrásért. A piros sarkokban Jaraziah Grimm található, aki Az Ember

Légőja nevű szabadkőműves páholyával újra fel szeretné fedezni a kémia, az elektromosság és a fi-zika vívmányait, a kék sarkokban pedig a titokzatos Bestia Úrnő (egyben Jaraziah hugidőja), aki amo-lyan hippalikat: a természet erejére és a benne rejlő mágikus potenciálra esküszik. A testvérháború tehát tulajdonképpen az egyre fejlettebb eszközök-kel bíró technokraták és a misztikában egyre in-kább elmerülő okkultisták között zajlik majd kelle-mes középkori környezetben és fegyverekkel.

VERSENYMOTOR. Ehhez a különleges játékhoz természetesen új engine dukál – a Savage Silverback motorja szerencsés felfogásban készül: a programozók egyenként kevés poligonszámból hozzák ki a karaktereket és a tereptárgyakat, cse-rébe viszont a játékosok hatalmas bejárható játékt-eret kapnak majd, rengeteg effektel (dinamikus fények és árnyékok, változó napszakok és időjárás, bump-mapping, a dús növényvegetációt élethűen utánzó effektek stb.).

Emellett egy olyasféle pályaszerkesztő is készül, amilyent a Sacrifice-ban már láthattunk, úgyhogy a Savage „replay value”-ja gyakorlatilag a végtelen-hez közelít majd. Igaz, ezt már a játékmenetével is elérni, hiszen ebben az RTS-ben az egységek nem-csak arra lesznek képesek, amire a gépi AI, hanem szó szerint arra, amire „gazdálk” (és a harcrend-szert is tessék ideértetni). Mindez nagyon finomnak ígérkezik...

A Savage igen előkelő helyen szerepel a várolístá-mon – tavaszig már csak a többi leendő Savage-szimuláznál kell meggyőződnöm arról itt a szerkes-tőségben, hogy a parancsnok csak én lehetek, senki más... **STÓKI**

RISE OF NATIONS

1. Értékelés

2. Értékelés

3. Értékelés



Vannak emberek, akik csak premier előtti vetítésekre járnak, mások behozzák külföldről a vadi új mobiltelefon, még mielőtt az feltűnne a hazai szolgáltatók kínálatában. Ezeknek az embereknek az a jutalmuk, hogy néhány nap-hét-hónapig irigy-illa ábrázatok veszik körbe őket. Most kezdhettek Ti is illulni, mert én már játszottam a Rise of Nationsszel!

A Big Huge Games fejlesztésében és a Microsoft Game Studios kiadásában megjelenő stratégiai játékról már korábban is hírt adtunk. Ez alkalommal viszont megérkezett a szerkesztőségbe – színes-szagos kezelési útmutató kíséretében – a játék PR-béta verziója. Ilyesmit a kiadók azért küldenek szét, hogy a szakújságírók kicsit premier előtti vetítésen érezhessék magukat, aztán jó sok beharangozó cikket írjanak a játékról. Legyen meg az akaratom, megérdemlik!

A Rise of Nations (RoN) egyetlen mondatral jellemezhető: a Civilization sorozat és az Age of Empires hagyományait elegyítő RTS. Akinek a Civből pont az

hiányzott, hogy miért nem valósidejű, most megkapja, amire eddig várt. A játékot a Civ II. és az Alpha Centauri egykori fejlesztői készítik a Civilization sorozat társalkotójának, Brian Reynoldsnak a vezetésével. Ezek a fiúk azért léptek le Sid Meier bácsi cégétől, hogy sajátot alapítsanak, és ott elkészíthessék végre saját álomjátékukat: a real-time Civilizationt Rise of Nations címen.

STABIL ALAPOK: Háiba is próbálom az ismertetést addig fogalmazgatni, amíg kikerekedik belőle valami egyedinek hangzó dolog - nem fog. A RoN dőbenetes módon hasonlít mindkét nagy elődjére.

Építkezz, gyűjts erőforrásokat, dolgoztasd a parasztokat, kutass ki új technológiákat, majd lépj a következő korszakba... meg persze állíts ki jó nagy hadsereget, amellyel lenyomhatsz a riválisokat. A játék fejlesztése két bevallott és fennhangozott vezérelv alapján zajlott. Első: a RoN-nal bármelyik RTS játékos két perc után elboldoguljon. Második: legyen pörgős, egy óra alatt is nyújtson teljes játékelményt. A béta alapján már biztosan állítható, hogy mindkét célt maradéktalanul sikerült teljesíteni.

Aki viszont valaha is hajnalba hajló éjszakákat szöszölt végig a Civilizationnel, hangjában hangyányi





nitelenséggel kérdez vissza: tényleg egyetlen óra alatt?

SHIRAKISH, VAGY AMIT AKARTOK Tényleg. Egyetlen óra alatt. Legalábbis a bétából ez derült ki. Az viszont nem, hogy a készítő pontosan milyen játékmódot terveznek. Nyilván lesz szokásos, pályák láncolatából álló hadjárat magányos játékosoknak, meg pályatervező is. Sajnos a bétában mindössze két lehetőség közül választhatam: egy-játékos módban skirmish a gépi ellenfél, ill. több-játékos módban ugyanez másik játékos(ok) ellen. A skirmish futamot saját ízlésem szerint állíthatam be számtalan paraméter segítségével. Választhatam, melyik néppel szeretnék játszani, hány ellenfél legyen, és azok milyen népeket alakítsanak. A játék összesen 18 nemzetet sorolt fel: azték, maja, inka, bantu, núbiai, római, egyiptomi, török, francia, orosz, koreai, mongol, brit, kínai, germán, görög, japán, spanyol. Mind rendelkeznek egyedi egységekkel és különleges képességgel - például a spanyolok úgy kezdik a játékot, hogy eleve ismerik a térkép javát -, vagyis elvben mind a 18 néppel más stratégia szerint érdemes játszani. Ezután meghatározhatam, ki milyen szint viseljen, melyik csapatba tartozzon. A futam nehézsége - vagyis a gépi ellenfelek ravaszsága - 5 fokozatból választható: legkönnyebb, könnyű, mérsékelt, ravasz, leg-ravaszabb. Ravasz fokozatnál lejjebb olyan volt, mint apróvadász lőni... leg-ravaszabban meg olyan, mintha minden nyúlán lenne vadászpuska, és úgy lőne, mint Ed Harris Sztyálingrád romjai között.

Az eddigiek megszokott beállítások voltak. Most jönnék a cífrababák. A helyszín típusa - csak néhány példa: Himalája, Szahara, Kelet-Indiák, Tengeri Hatalom, Mediterrán, Szibériai Sztieppe... stb. - és mérete kiválasztható. Aztán a játék sebessége

is: nagyon lassú, lassú, normális, gyors - meg egyezem, ezt más játékokban menet közben is lehet állítani, a RoN-ban viszont nem; ez elárulja, hogy a fejlesztők elsősorban a többjátékos módra koncentráltak.

A következő paraméter már tényleg érdekes. Itt szabályokat lehet beállítani: azt, hogy a játék milyen cselekmény szerint, vagyis milyen logika mentén zajlik majd. Csak két példa a sok közül, hogy érthetőbb legyen, miről is van szó. A „Barbárok a kapuknál” szabálykészlet szerint: barbár nemzetek egy csoportja igyekszik megsemmisíteni az egyetlen védekező nemzetet; amíg a játékidő le nem jár, a barbárok folyamatosan támadnak, de soha nem jutnak olyan magas technikai fejlettségig, mint a védekező. Másik szabálykészlet az „Orgyilkosok!": itt nem engedélyezett semmiféle szövetség a népek között, és minden népnek van egy kijelölt ellensége, akit meg kell semmisítenie; csak annak a területére hatothat be büntetlenül, mert ha más népek országába lép, akkor büntetésnek sújtják. Ha valakinek még ennyi alkotószabadság sem lenne elég, nekálíthat teljesen egyéni beállításokat fabrikálni. Mennyire terjedelmes városokkal induljon a játék? Mennyire legyenek gyakoriak az erőforrások, és költségesek a technológiai fejlesztések? Mennyire legyen ismert a térkép, mekkora legyen a maximális populáció, melyik korszaktól kezdve támadhatnak egymásra az ellenfelek? Egy-egy játékos hányszor lassíthatja le a játékot, amikor a leghevesebb kattintgatás sem elég gyors a krízis kezelésére?

Melyik korszakban kezdődjön a futam, és legfeljebb meddig lehessen eljutni? Ha lehet győzni csodák építésével is, ahhoz hány pontnyi csodát kell produkálni összesen? Ha lehet győzni a terület meghódításával, az egész térképnek hány százalé-



kát kell birtokolni? Ha van időhatár, az hány perc legyen?

TECHNOLÓGIAI FEJLETTSÉG, HORSZÁHOM Mivel a RoN a hagyományos kortépegetős RTS sémát követi, az egész játékmenet - értsd ez alatt: az építhető épületek, az egységek típusa, a kutatható fejlesztések - a korszakokon alapul. Összesen 7 korszak van: ókor, középkor, puszkakor, felvilágosodás, ipari társadalom kora, modernkor, információs társadalom kora. Minden kornak megvan a maga technológiai szintje, vagyis 7 technológiai fokozatot lehet elérni 4 független ágazatban: katonai, civil, gazdasági és tudományos területen. Ebből képződik egy 7x4-es táblázat, amelyekben a játékos előre látja, hogy az egyes területeken milyen technológiai szinten milyen bónuszokat kaphat majd. Mivel a fejlesztések meghódításához nincs más dolga, mint válogatni a táblázatban - pofon egyszerű, talán túlságosan is az!

A korszaklépéshez az kell, hogy az ember mind a négy területen elérje a soron következő korszak alá tartozó technológiai fokozatot. Ha ez megvan, akkor indulhat a kutatás, vagyis egy újabb gyorsan növekvő csikocsk. Amint a korszaklépés véget ért, az épületek az AoE sorozatban megszokott módon egy csapásra modernizálódnak. Megnyílik az út a további fejlődés felé: új épületek válnak hozzáférhetővé. A játékból minden kutatás épületekhez kötődik. A legfontosabb a könyvtár, de más épületekhez is tartozhatnak további, alárendelt jelentőségű technológiai fejlesztések - például a barakkban egyre hatékonyabb katonai egységeket lehet kifejleszteni, majd kiképezni. A kutatások időbe és persze erőforrásokba kerülnek; hogy pontosan melyikbe, az a



korszaktól és adott területtől függ – a fejlesztők válasza mindig a józan ész követi, ezért soha nem jelent gondot elképzelni, miért pont arra az erőforrásra van szükség.

A különböző területeken elért technológiai fokozatokhoz olyan bónuszok is tartoznak, amelyek növelik a játékos által birtokolható legfontosabb javak számát. A katonai fokozatok egyre növelik a populációs limitet; a civil fokozatoktól függ a létesíthető települések száma; az egyre magasabb gazdasági fokozattal emelkedik a városok között utazó kereskedő karavánok maximális száma, valamint a termelési limit – vagyis az, hogy egy-egy erőforrásból legfeljebb mennyit lehet kitermelni adott időegység alatt. A tudományos fokozat csökkenti a kutatások erőforrásigényét, és növeli az egységek látótávolságát.

HATÁROK, VÁROSOH, ÉPÜLETEK. A RoN legnagyobb újítása a hagyományos AoE sémához képest az országhatárok és járáások bevezetése. Persze ez sem akkora újdonság, hiszen egy az egyben a Civilizationból emelték át. Még azt sem jelenthetjük ki, hogy az RTS műfajon belül itt tűnik fel először, hiszen meglehetősen hasonló szisztema volt már a Warrior Kingsben is jó félévele ez előtt.

Az ötlet lényege, hogy a főváros körüli nagy körterület jelenti az országot – határai vörös csíkként vetülnek a tájra. A játékos csak ezen belül alapíthat újabb településeket, illetve emelhet őrtornyokat. Az országhatár azután magasabb technológiai fokozatra lépéskor, vagy bizonyos épületek, kutatások által kiterjeszthető. A leghatékonyabb terjeszkedés azonban az újabb települések alapítása.

A települések körül szintén van egy vörös határ, amely a település szűkebb, közvetlen körzetét, a járást jelenti. Az adott településhez tartozó épületek csak ezen belül építhetők fel... illetve a járás-

határok miatt két település nem lehet túl közel egymáshoz. A játék korlátozza azt is, hogy egy-egy településhez hány darab tartozhat egy adott épülettípusból – például egy könyvtár, öt farm... stb. Vagyis a folyamatos terjeszkedéshez és növekedéshez mindenképpen szükség van újabb és újabb településekre. Az emberek az épületekben dolgoznak. Minden épület adott számú munkást foglalkoztat, a szám az épület típusától és a működését befolyásoló környezeti feltételektől függ. Például egy fátel, attól függően, hogy fában mennyire gazdag helyen áll, 1-7 favágónak adhat munkát. Értelemszerű: minél többen dolgoznak a fátelben, annál nagyobb a kitermelt fa mennyisége. A lehetséges és betöltött munkahelyek számát kis fejecskék jelzik – könnyű figyelemmel kísérni. Ráadásul a dologtalan munkások – kis ideig várnak, hátha mégis kapnak a játéktól valami más utasítást, majd – maguktól megkeresik az üres állásokat, és munkába állnak. Az automatikus parasztek sok gondot leveznek a játékos válláról.

ERŐFORRÁSOK. A RoN-ban összesen 6 erőforrás van: élelem, fa, arany, fém, tudomány, olaj. Hogy melyik hozzáférhető, az a nép technológiai szintjétől függ. Eleinte csak az élelmet és a fát ismerik, majd ha már van két településük, és azok között megindult a kereskedelem, akkor az aranyat is. A fém és az olaj bányászható – de maga a lelőhely nem látszik addig, amíg az adott nép nem ismeri az erőforrást. A tudományt az egyetemek „állítják elő”, annál több pontot termelnek, minél több ember dolgozik az épületben.

Az elsődleges erőforrások mellett van számtalan másodlagos is – meg sem tudnám mondani, mennyi. Ez is ismerős a Civilization sorozatból. Ilyenek

például: a márvány, a fűszer, a só stb. Ezeket először meg kell találni a terepen, majd kereskedőket küldeni oda, aki felveri a sátrát. Ettől kezdve az adott erőforrás a nép rendelkezésére áll; minden másodlagos erőforrás ad valamilyen extra bónuszt annak, aki hozzáfér – például a só birtoklása a puszkaport kora előtti gyalogos katonák képzését 25%-kal olcsóbbá teszi.

A BÉTA ISMERETESEN... Ha már azzal kezdtem az írást, hogy beüthettem egy premier előtti vetítésre, ilendő azzal befejeznem, hogy a száraz tények után a személyes benyomásaimat is elmondom. Számomra a RoN legfőbb erénye egyben a legnagyobb hátránya is. A játék imponáns módon letisztult és egyszerű. Olyan, mint egy célgép, vagy mint az instant kakaport. Tökéletes, csak éppen az egyéni íz hiányzik belőle.

Annira egyszerű és logikus a játékrendszer, annyira könnyen elsajátítható... hiszen valójában minden ötlete innen vagy onnan származik – nem is olyan sokfelől, hanem a két nagy, már sokszor felelemezett stratégiai sorozatból. A külföldi szakajtó azt mondja erről a játékról, hogy megreforálja majd az RTS műfajt, elhozza a következő evolúciós állomást. Kérdem én, mivel? Minden ötletét láttuk már valahol.

Ugyanakkor az is igaz, hogy az ötletek tökéletesen vannak összegyűrve, elsősorban a gyors multi-player játékelmény érdekében. Sok menetet végül játszottam éjjelente a bétával, de sokkal nem lettem okosabb, mint amikor még csak olvastattam róla. Továbbra is csak annyit mondhatok: nagy cím lesz, sokat hallunk még róla, és jókat fogunk vele játszani. ■ **NYÚL**

Civilization III: Play the World

A Civ sorozat legújabb, kifejezetten multiplayer verziója. Hasonló elvek alapján készült, mint a RoN: gyors, pörgő összecsapásokat tesz lehetővé. A hagyományos, körökre osztott játékmenetet nem cserélték le a valós-idejűre, miként a RoN teszi, hanem forradalmasít új, körtes megoldással helyettesítették azt, hogy a játékosoknak ne kelljen egymásra várniuk.

A Civ III. mellett az szól, hogy a klasszikus sorozat hivatalos folytatása, még mindig a Firaxis kipróbált csapata és Sid Meier zsenialitása áll mögötte. Ha összevetjük a RoN-nal, valószínűleg azt kapjuk, hogy a Civ sorozat szerelmesei mindkét játékkal játszani fognak, de a Civ III-at eredetibbnek, komolyabbnak és talán élvezetesebbnek is találják majd.

CD GALAXIS

PC / X-BOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA

Age of Empires Gold	2.490
Age of Empires 2	6.990
Age of Empires 2 Gold	9.990
Age of Mythology	16.990
Airport Inc.	1.990
Alce	990
Allen vs Predator 1 Gold	1.990
Allen vs Predator 2 Gold	12.990
Alpha Centauri	2.990
Aion 1002	990
Aquanox	5.990
Arcanum	2.990
Armored Fleet 3	1.990
Army Men RTS	7.990
Arx Fatalis	10.990
Atlantis 2 (H)	2.990
Baldur's Gate 2	3.990
Batman Vengeance	10.990
Battle Realms	3.990
Battlefield 1942	12.990
Beach Life	9.990
Black & White	7.990
Black & White Creature L	6.990
Blat Witch Project Vol.1	1.990
Blood Omen 2	1.990
Broken Sword 2	1.990
Bugdom	1.990
C&C Renegade	12.990
Cassius	3.990
Capitalism 2 (H)	4.990
Carrera Grand Prix	1.990
Championship Man	3.990
Chessmaster 9000	10.990
Civ: Call To Power	1.990
Claw	1.990
Civilization's Undying	1.990
Close Combat 5	990
Colin McRae Rally	1.990
Colin McRae Rally 2	2.990
Comanche 3	1.990
Comanche 4	1.990
Comanche vs Hokum	1.990
Combat Chess	1.990
Combat Flight Simulator 2	4.990
Combat Flight Simulator 3	1.990
Commandos	1.990
Commandos 2	1.990
Conquest: Frontier Wars	3.990
Cossacks European Wars	3.990
Cossacks: Art of War	7.990
Cossacks: Back To War	7.990
Crazy Taxi	1.990
Crimson Skies	2.990
Cultures 2	10.990
Cyberbots	2.490
Dark Reign 2	1.990
Defender of the Crown	1.990
Delta Force Land Warrior	3.990
Desperados	5.990
Deus Ex	4.990
Dino	1.990
Dino 2	1.990
Dino 2: Lord of Destruct	1.990
Dino 2: Lord of Destr	1.990
Dive Divinity	6.990
Empire: Battle for Dune	6.990
Empire: Rise of M. K	9.990
Eragon	13.990
Dungeon Siege	13.990
Earth & Beyond	13.990
Earthworm Jim 3D	1.990
Empire Earth (H)	9.990
Empire Earth Gold (H)	9.990
Europa Universalis (H)	3.990
Exile Biker	1.990
FI 2002	12.990
FI Champ. Season 2000	1.990
FI Manager	1.990

TELJESEN MAGYAR NYELVEN



Diablo 2	4.990,-
Diablo 2 LOD	4.990,-
WarCraft 3	7.990,-
StarCraft + BroodWar	2.990,-
Platoon (magyarul)	7.990,-

A nagyszerű Imperium Galactica és II alkotóinak legjobb űrstratégiai játéka a hatalmas sikert aratott elődök stílusát idézve...

Alap kiadás
A játék teljesen magyar nyelvű kiadása

Collector's kiadás*
+ regény, zenei CD, poszter + előrendelőnek pótló (limitált db)

9.990,- **11.990,-**

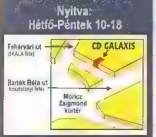
Csak nálunk:

+ Ajándék exkluzív nagyméretű poszter és kártyanaptár valamint az előrendelőnek és az első vásárlóinknak:

+ INGYENES csomagküldés

F22 Lightning 3	1.990
FA PL Manager 2001	3.990
Fallout Tactics	4.490
FIFA 2000	3.990
FIFA 2003	12.990
Fighting Force	1.990
Fighting Steel	2.990
Flanker 2	2.490
Flight Simulator 98	1.990
Flight Unlimited 2	1.990
Fly	1.990
Flying Corps Gold	1.990
Football	1.990
Freedom Force	12.990
Frontline Attack	10.990
Gabriel Knight 3	1.990
Gangsters	1.990
Gangsters 2	3.990
Ghost Recon Diamond	1.990
GP 500	2.990
Grand Prix 4	1.990
Grand Prix Legends	1.990
Grand Prix World	1.990
Grand Theft Auto	1.990
Grand Theft Auto 2	1.990
Grand Theft Auto 3	11.990
Grin Fandango	4.990
Ground Control Gold	2.990
Guild - Europa 1400	10.990
Haegemonia (H)	9.990
Haegemonia Gold (H)	11.990
Half-Life	2.990
Half-Life Generations 3	9.990
Majesty	12.990
Mail Tycoon	1.990
Mail Hoffman's Pro BMX	1.990
Medal Commander 2	6.990
Medal Of Honor	12.990
Medal Of Honor Spearhead	6.990
Medieval: Total War	11.990
Midtown Madness	2.490
Mig Alley	1.990
Might & Magic 6	1.990
Might & Magic 7	1.990
Might & Magic 8	7.990
Monaco Grand Prix 2	1.490
Monopoly Tycoon	4.990
Mortal Kombat 4	6.990
Moto Racer 3	7.990
Motorcross Madness 2	2.490
Myst	2.990
Myst 2: Raven	2.990
Myst Trilogy	9.990
Nagy Balha (H)	3.990
NBA Live 2001	3.990
NBA Live 2002	12.990
Need for Speed 3	2.990
Need for Speed 4	3.990
Need for Speed Hot P 2	12.990
Neverwinter Nights	1.990
New York Race	2.990
NHL 2001	3.990
NHL 2002	12.990
No One Lives Forever	2.990
No One Lives Forever 2	9.990
Odisseia (H)	1.990
Operation Force: Resistance	6.990
Panzer General 3D SE	2.490
Pharaoh	2.990
Pizza Connection 2	4.990
Platoon (H)	7.990
PQ SWAT 3 Elite	2.990
Pool of Radiance	2.990
Populous 3	2.990
Prince of Persia 3D	1.990
Prisoner of War	10.990
Pro Rally 2001	1.990
Quake	1.990
Quake 3 Gold	6.990
Railroad Tycoon 2	1.990
Rally Trophy (H)	5.990
Red Alert	2.990
Red Alert 2	1.990
Resident Evil 2	1.990
Return to Castle Wolf. SE	5.990
Revenant	1.990
Risk 2	1.990
Rogue Sp. Black Thorn	3.990
Rollercoaster Tycoon 2	1.990
Rune	1.990
Saga (H)	2.990
Sakmeister (H)	1.990
Schizm (H)	3.990
Screamers 4x4 (H)	1.990
Sega Touring Cars	1.990
Sega Rally 2	1.990
Serious Sam	1.990
Serious Sam 2	1.990
Settlers 4 (H)	2.990
Seven Kingdoms 2	1.490
Severance	4.990
Sheep	1.990
Shogun	3.990
Sim City 3000	3.990
Sim Golf	12.990
Sims Deluxe	12.990
Sims + Livin' Up + Creator	3.990
Sims 3D	1.990
Sims Livin' It Up	6.990
Sims House Party	6.990
Sims Hot Date	6.990
Sims On Holiday	6.990
Sims Unleashed	6.990
Sin	1.990
Soldier of Fortune 2	10.990
Sonic Racer	1.990
Sonic Racer 2	4.990
Spec Ops	1.990
Spec Ops 2	1.990
Speed Busters	1.490
Spiderman: The Movie	12.990
Starcraft + Brood War	2.990
Starliner	2.490
Star Trek Armada	1.990
Star Trek Away Team	1.990
Star Trek Elite Force	1.990
Star Wars: Battle 1 Naboo	4.990
SW: Force Commander	4.990
SW: Galactic Battleground	9.990
SW: Jedi Knight 2	4.990
SW: Phantom Menace	4.990
SW: Rogue Squadron	4.990
SW: Starfighter	7.990
SW: X-Wing Alliance	4.990
Stronghold	1.990
Sub Command	12.990
Sudden Strike	5.990
Sudden Strike 2	3.990
Syberia	1.990
SWINE (H)	4.990
The Nations (H)	3.990
Theme Park Inc	3.990
Theocracy (H)	1.490
Thing	1.990
Thief	1.990
Thief 2	1.990
Throne of Darkness	2.990
Tiberian Sun	3.990
Tomb Raider	1.990
Tomb Raider 2	7.990
Tomb Raider 3	1.990
Tomb Raider Chronicles	4.990
Tonic Trouble	1.990
Traffic Giant Gold (Hun)	1.990
Train Simulator	9.990
Trilogy	1.990
Tropic	1.990
Unreal Tournament	1.990
Unreal Tournament 2003	1.990
Vampire: The Masquerade	1.990
Virtua Cop 2	1.990
Virtua Fighter 2	1.990
War Commander	5.990
WarCraft 2 BattleNet	1.990
WarCraft 3	7.990
Warlords Battlecry	2.990
World War III (H)	3.990
Worms 2	1.990
Zen	1.990
Zoo Tycoon	9.990

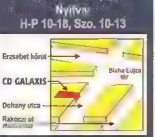
Szaküzlet
a Mórca Zsigmond körtemel:
XI. kerület, Vaszárhegyi Pál u. 64.
Telefon: 202-00006, 361-40416



Csomagküldés:
479-0933
Bemutató és videónál is

Gyors, mert a feladást követő munkanap 17 óráig megérkezik.
ÚJ OLCSÓ!
Értéktől és súlytól függetlenül csak 990 Ft/csomag

Szoftver Árúház
a Blaha Lujza térnél:
VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 472-0933



Ajándék INGYENES törzsvásárlói kártya!!!

Mutasd fel ezt a hirdetést valamelyik üzletünkben, és mi első vásárlásod alkalmával megadjuk neked a kártyádat, az első érvényes, kötelezettségmentes törzsvásárlói kártyánkkal, mellyel további 2-5 %-os árengedményt kaphatsz eleve alacsony árainkból!

Az akció visszavonásig érvényes!
Érdelklő üzenetben:
Kiemelt akciók termékre nem vonatkozik



Online 0-24 Internet Árúház: www.cdgalaxis.hu

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árvaltoztatás jogát fenntartjuk. * - hamarosan megérkezik, H - magyar nyelvűen



AGE OF

A Microsoft egyik legnagyobb dobása volt az Age of Empires sorozatról elhíresült Ensemble Studios megvásárlása. A sorozat mindkét része, a monitrendszerűen érkező kiegészítők kasszasikerek lettek tovább gyarapítva a szoftvercég vagyonát. A fejlesztők sem jártak rosszul, hiszen nyugodt körülmények között készíthették a játékaikat, nem voltak rákényszerítve, hogy félkész munkát adjanak ki a kezükből. Legújabb munkájuk, az Age of Mythology is hosszú éveken keresztül készült, s a Blizzard játékaikhoz hasonlóan csak akkor jelenhetett meg, amikor már a készítő 100%-osan elégedett voltak az eredménnyel. Az Age of Empires első két része a történelmi hitelességre helyezte a fő hangsúlyt, kis túlzással történelmi oktatóprogramnak is beillették volna. Az AoM jelentősen eltér a valóságtól, itt a mitológiai háttér lett előtérbe állítva. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne tudnánk tanulni a programból. A három játszható civilizáció szinte minden jelentősebb istene és misztikus hőse szerepel a játékban, róluk egész lexikonnyi tudásanyagot szűfoltak a kézikönyvbe.

Az Age of Empires rajongóknak a kezelés semmiféle gondot nem okozhat, hiszen az alapok változatlanok maradtak. Rengeteg kényelmi funkció került azonban a játékba, ami megkönnyíti a játékosok dolgát. A különböző csapatokat, a hősöket és a dologtalan parasztokat a képernyőn apró ikonok jelölik, így egyetlen mozdulattal kiválaszthatjuk őket. Az Empires sorozattól eltérően azonban itt nem tehetjük le

városközpontunkat akárhová, először is meg kell keresnünk az erre alkalmas helyeket. A térképeken több ilyen hely létezik, a munkásaink itt húzzatják fel a főépületet. Érdemes minél több ilyen helyet birtokolni, mivel a maximális lélekszám függ az általunk birtokolt központoktól.

A játékban négy nyersanyag található, ezek kitermelésével, illetve megszerzésével növelhetjük birodalmunk erejét. Az arany, a fa és az élelem ismerős le-

het az Empires sorozatból, a követ azonban az listeni kegy váltotta fel. Ez a kegy kell mitológiai lények és a hősök megidézéséhez, valamint a hozzájuk kapcsolódó fejlesztések elkészítéséhez. Ismét felbukkantak a kegytárgyak, melyeket a játékban szereplő hősök vihetnek el a templomba. Ezek a nagy erejű varázstárgyak különböző előnyöket biztosítanak a civilizációnak számára, ezért érdemes minél többet begyűjteni belőlük. Egy templomban négy



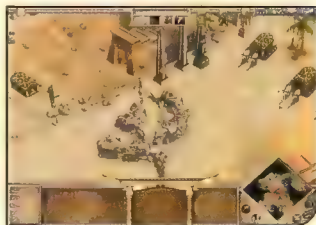
Fullasztó Fantasy Studio / Hirdetésért: www.againmythology.com

ilyen relikviát tárolhatunk; amennyiben ennél több tárgy kerül a birtokunkba, úgy újabb templomot kell építenünk. Kellemes színtölt a hősök alkalmazása is. Ezek a különleges képességekkel megáldott harcosok a hagyományos katonákból nem sokkal erősebbek, viszont a mitológiai lényekkel szemben remek hatásokkal vetethők be. A hadjáratban több ilyen hőst is irányíthatunk egyszerre, a megfelelő fejlesztésekkel és néhány mitológiai lény támogatásával ütőképes kalandozó csapatot faraghatunk belőlük. Életerejük folyamatosan regenerálódik, és akkor sincs gond, ha véletlenül legyőznék őket. A testük nem porlad el, hanem ott marad, ahol elesetek. Ilyenkor nincs más dolgunk, mint megúsztítani a környéket az ellenfelektől, és a hős feltámad. Igaz ugyan, hogy az életerje a minimumra csökken, de kis idő elteltével teljesen regenerálódik. Minden hős rendelkezik valamiféle különleges képességgel, melyet a varázsereje felhasználásával aktiválhat.

A fejlettségi szint alapján négy különböző kort különböztethetünk meg (archaikus, klasszikus, hősi,

mitológiai). Amint elérünk egy újabb kort, választás elé kerülünk. Meg kell határoznunk, hogy az adott kor két alistene közül melyiket szolgáljuk. Ezt a választásunkat alaposan meg kell gondolnunk, hiszen a döntésünk végleges, nincs arra mód, hogy változtassunk rajta (a következő kor kezdetén újabb alistenek közül választhatunk). Minden alisten más egység típusra specializálódott, és a hozzá kapcsolódó fejlesztések nagy része is ehhez az egységhez kapcsolódik. Minden szintlépéskor kapunk egy különleges varázslatot, melyet egyszer használhatunk menet közben. Alaposan meg kell gondolnunk, hogy mikor használjuk el ezeket a nagyhatalmú varázslatokat, okosan bevetve jelentős előnyre tehetünk szert.

Az élelem megszerzésére négy mód közül választhatunk. A legegyszerűbb, de egyben leglassabb módszer a mezőgazdasági területek megművelése. Előnye, hogy kifogyhatatlan élelmiszerforrást jelent. A tenger- és folyópartokon komoly előnyt jelenthet egy halászflotha kialakítása, a halak száma soha





nem csökken, viszont a hajóknak bizonyos időnként vissza kell térniük a kikötőbe kirakodni. A vadászat és a gyűjtögetés viszonylag nagy hatékonysággal művelhető, nagy kár, hogy ezek a források nem újulnak meg. A házilaglatok tenyésztéséből származó hús nem újul meg, viszont a disznók, a tehenek és a kecskék az idő múlásával egyre csak híznak, így több húst adnak, ha várunk. A favigáshoz és az aranybányák működéséhez nem kell túl sok magyarázat, ezek a források is kimerülnek egy idő után.

Az elődöktől eltérően az Age of Mythologyben csupán három játszható civilizáció kapott helyet. Ez a kis szám azonban senkit ne tévesszen meg, újrajátszhatóság szempontjából az AoM messze maga mögé utasítja a vetélytársakat. Köszönheti ezt annak, hogy a három civilizáció teljesen eltér egymástól. Néhány egység kivételével mindhárom nemzet eltérő seregeket állít hadrendbe, és természetesen különböző szörnyeket idézhetnek meg. A hadjáratban először a görögöket ismerhetjük meg, a trójai háború idején kapcsolódunk be a történetbe. Arkantos, az atlantiszi hadvezér siet Agamemnon görög király segítségére a trójai háborúban. Itt ismerkedünk meg a híres Odüsszeusszal, aki a faló segítségével végül meghódítja Trója városát. Az ostrom után azonban újabb ellenféllel kell a hősöknek szembenézniük,

egy gonosz küklopsz a Tartalus kapuját igyekszik betörni, így akarja kiszabadítani Kronoszt, a titánok vezetőjét. A görög civilizáció alapját a jól felszerelt gyalogság és a mitológiai lények gazdag választéka biztosítja. Az egyik legfontosabb nyersanyag az isteni kegy, ezt a munkások templomi imáival gyarapíthatjuk. A nagy kaland a sziklasi görög partokról meglehetősen messze, az egyiptomi sivatag közepén folytatódik. A küklopsz, kihasználva Ozirisz isten halálát, Egyiptomba tette át a székhelyét, itt igyekszik újra megnyitni a Tartalusz kapuját. Az egyiptomi hősök segítségével kell Ozirisz isten négy testrészét megszerezni, csak így állíthatjuk meg a gonosz hadseregét. Az egyiptomi hősök közül a papokat és a fáraókat kell kiemelni. Mindkét egység gyógyító erővel rendelkezik, a közelükben lévő sebesült egységeket automatikusan meggyógyítják. Mint minden hős, ők is jól alkalmazhatók a mitológiai lények ellen. Az egyiptomiak spirituális vezetője a fáraó, aki élet és halál ura. Különleges képessége az, hogy kiválaszthat egy épületet, ahol felgyorsíthatja az ott folyó munkát (gyorsabb kiképzés, nagyobb termelékenység...). Az egyiptomiak a görögöktől eltérő módon tesznek szert az isteni kegyre. Ők imádkozás helyett emlékműveket emelnek az isteneknek, ezek a szobrok generálják automatikusan a kegyet. Őt különböző emlékművet építhetünk fel, az ebből befolyó isteni kegyből kell gazdálkodnunk.





Ozirisz isten feltámasztása után a küklópsz terve meghiúsul, és menekülésre kényszerül. A Tartaius harmadik kapuja a messzi északon található, a vikingek fagyos földjén. A küklópsz Loki, a vikingek gonosz istenének a segítségével próbálja meg előidézni a Ragnarokot, vagyis kinyitni a kaput. A vikingek vándorló életmódja nem teszi lehetővé, hogy rakpartételekben tárolják a nyersanyagokat, helyette ökröszekereken szállítják a kitermelt fát, aranyt és élelmet. Különös módon tesznek szert az isteni kegyre is: a viking harcosoknak nem kell mást tenniük, mint harcolni, ennek függvényében nő a kegy, amelyből mitológiai lényeket idézhetünk. A marcona északi vitézre hárul az építkezés terhe is, ugyanis a viking munkásokra csak a nyersanyagok begyűjtését bízták. Két különböző munkáspont különböztethetünk meg az északi civilizációban. A mezei munkások a fakitermelésben, a mezőgazdaság munkálataiban és a vadászatban tesznek szert az arany kitermelésében a törp munkások járnak az élen. Mindkét típust könnyen és gyorsan átképezhetjük harcossá, viszont az az állapotuk már végleges marad.

A SAV ÉS A BORS: A MITOLÓGIAI LÉNYEK. Igazából ezeknek a lényeknek a bevezetése különbözteti meg az Age of Mythology-t a konkurencia játékaiktól. Minden alistenhez tartozik egy vagy két mitológiai lény, mely különleges képességekkel rendelkezik. A tesztelés során ügyeltem arra, hogy a lehető legjobb lényt kipróbáljam, de nem igazán találtam olyat, amelyekre azt tudnám mondani,

hogy az magasan veri a többit. A görögöknél nagy kedvenc volt a medúza, mely kővé változtatott egy ellenfelet a pillanat tört része alatt. A következő kővé változtatáshoz azonban meg kell várnia, míg feltöltődik a varázsereje. Közben sem fog azonban tétlenül ácsorogni, újával messziről támogatja a harcoló csapatokat. A hősök kivételével bármilyen élőlényt kővé változtathat, érdemes a varázserejét az igazán kemény ellenfelekre (harci elefánt, erős mitológiai lények) tartogatni. Kiválóan alkalmazható még a hídra is a görögöknél. A megölt ellenfelekkel egyenes arányban nő a fejeinek száma, egy ötfüldű hídra akár öt különböző ellenfelet is támadhat egy időben. Nagyon hatékonyan bizonyultak a kolosszusok is, melyeknél három különböző fejlettségi szintet is megkülönböztethetünk. Ezek a hatalmas fémbotok az életerejüket a fák életnedveinek elszívásával vagy az aranykészlet bekebelezésével pótolhatják. Az egyiptomi lények közül a főnixmadarat kell kiemelnem, ez a légi egység megfelelő számban alkalmazva egész városokat képes lángtengerre változtatni egyetlen perc alatt. A medúzákhöz hasonlóan működnek a múmiák is, azzal a különbséggel, hogy az ellenfeleket élőhalott teremtményekké változtatják át. A viking lények közül kiemelkednek a valkűrök, ezek a női harcosok kiválóan harcolnak, ráadásul harc után még a sebesült egységeket is meggyógyítják. Remekül vontak bele a játékba a különböző tengeri szörnyetegeket is. Az óriáspolip egyetlen rántással kettétép egy halászhajót, de a part mentén álló katonák sincsenek tökéletes biztonságban. Az óriástenkőből különleges képessége az, hogy felborítja a hajókat, ezzel extra sebzést okoznak.

HO, PAP

A mitológiai lények mellett a hagyományos haderők is nagy szerepet kaptak. Alapvetően három szárazföldi haderőnemet különböztethetünk meg. A gyalogság, a lovasság és a távolisági fegyverekkel ellátott csapatok remekül kiegészítik egymást, a megfelelő egységek bevetésével könnyedén diadalmasodhatunk a csatákban. Az általános kő-papíroló aranyzabály itt is érvényes, a veszteségek elkerülése végett érdemes a megfelelő egységeket bevetni a megfelelő csapat ellen. A hősök által vezetett seregek jóval hatékonyabbak: Arkantos csatáltságával például felerősíti a környezetében lévő barát csapatok morálját, ezáltal növeli meg a harci képességeiket. Külön ki kell emelnem a tengeri

hadviselést képviselő hajókat (a háromféle típus itt is megtalálható). A hadihajók a tengeri szörnyek ellen rendkívül védtelenek, ezeket a lényeket csak jelentős túlerő alkalmazásával tudjuk legyőzni. Külön kategóriát alkotnak az ostromgépek, melyek az erődítmények lerombolásában jeleskednek. Néhány ilyen szerkezet óriási pusztítást képes okozni, viszont rendkívül sérülékenyek a közelharcban, alkalmazásukkor mindenképpen védjük őket kisérőcsapattal. A hagyományos hadsereg túlélési esélyeit nagyban növelhetjük azzal, hogy a lehető legjobb fegyverrel és páncélzattal látjuk el őket. A fegyverkovácsnál fejleszthetjük ki a legújabb kardokat és páncélokat, ezek nélkül nem érdemes harcba indulni. Páncélzatból kétféle létezik: az egyik a szűrő és vágófegyverek (hack armour) elleni védelmet növeli, míg a másik (pierce armour) a távolisági fegyverekkel szembeni túlélési esélyünket javítja.

Az Age of

Mythology elképesztően jól néz ki. Simán hozzá a Warcraft III szintjét, és bizonyos esetekben túl is szárnyalja azt. Mostanában néztem meg az Empire Earth kiegészítőt, az Art of Conquestet, és bizony néhány kúdeszt után elment az egész játéktól a kedvem. A karaktereket mintha baltával faragták volna ki, ráadásul a rajtuk feszülő textúra homályos és csúnya volt. Egy ével ezelőtt viszont az volt a csúcspont, de a Warcraft III és az Age of Mythology új szintre helyezte a valós idejű stratégiák iránt támasztott grafikai igényeket. A 3D-s motorról szóló hírek megjelenésekor kicsit szkeptikus voltam, de a készült remekül oldották meg ezt a feladatot is. A Warcraft III-hoz hasonlóan határok közé szorították a navigációs funkciókat, viszont a korborforogást engedélyezték. Az igazat megvallva ezt a lehetőséget csak a kélopások során használtam, játék közben egyszer sem volt rá szükségem (a pályatervezők szerencsére nem rejtették el semmit a hegyek mögé). A 3D-s terep adottságait persze ki lehet használni: a magasabb területeket védő csapatok előnyt élveznek a támadókkal szemben.

A játék elején található intro hangulatos, de azért a Blizzard ebben kategóriában egyelőre verhetetlen. Amúgy ez az egyetlen mozi a játékban, a küldetések közötti történeteket a saját motorral készített áttevő animációk hivatkoznak elmesélni. Ezeken a közeli animációkon jól látszik, hogy milyen aprólékos munkával dolgozták ki a karaktereket, a karakterek és az állatok jóval több

Az AoM megjelenésével egy időben került fel az internetre a játék demója, mely pottom 300 MB-ot foglal el. Szerencsére sikerült meggyeznünk az e havi teljes játékunk forgalmazójával (Autotem Kft., ezúton is köszönöm érte), így a Screamer 4x4 mellettű üres helyre felraktuk ezt az óriási játszható demót. Ebben a verzióban három oktatókúldetést, a hadjárat első két misszióját, valamint egy random map küldetést játszhatunk végig. Összesen annyi megköthet van, hogy skirmish-ben csak Zeus főistenet választhatjuk, és csak három koron keresztül fejlődhetünk. Mindenkinnek ajánlom a figyelmébe.



polgónból állnak, mint mondjuk a Warcraft III-ban. A szereplőkön feszülő textúrák tüélesek, csak gratulálni tudok a grafikusoknak. Ki kell emelnem még az animátorok munkáját is, minden egység szépen mozog, nem csúsznak a talajon. Él az egész képernyő, az erdőkben vadállatok kóborolnak, a tengerpartokon a sekély vízben hínárok lebegnek, az átlátszó vízben cápák köröznek zsákmányra lesve, a mélyebb vizekben kardszárnyú delfincapatok lubickolnak, hihetetlenül hangulatos az egész. Dermesztően jól néznek ki az egyszer használható varázslatok, különösen látványos a meteorzápor. Az erdőkbe csapódva felgyújtja a fákat, az élőlényeket a robbanások ereje messzire repíti, a talaj a becsa-

pódások helyén egyenetlen lesz, és füstölög kráterek jelennek meg. Profi munka, akárcsak a zene és a hangok. Mindhárom civilizáció külön háttérzenét kapott, mely remekül illeszkedik a stílusukhoz. A munkások és a katonák az anyanyelvükön nyugtázzák az utasításokat, így soha nem válik monotonná az állandó „yes master”.

Nekem nagyon bejött az Age of Mythology, megérté ennyit várni rá. A 32 küldetésből álló hadjárat lenyűgöző, mesterien kapcsolta össze ezt a három egymástól teljesen eltérő civilizációt. Aki végzett a hadjáratokkal, annak ott vannak a skirmish küldetések, ame-

lyekben a géppel mérhetjük össze a tudásunkat. E mellett persze lehetőségünk van az interneten keresztüli játékokra is, ugyanúgy, mint ahogy azt az Age of Empires sorozatban megszokhattuk. A mesterséges intelligencián viszont van még mit javítani, néha az egységek egészen furcsa dolgokat produkáltak csata közben (kinéznek maguknak egy ellenfelet, aztán azt üldözik még akkor is, ha az jóval gyorsabb, gyakran életben hagyják a súlyosan sebesült ellenfeleket). A játék négyféle nehézségi szintje biztosítja azt, hogy a kezdőtől a profiig mindenki megtalálja a neki megfelelő szintet. A hadjárat esetében javasolt a harmadik nehézségi szint használata, az alacsony használt moderate beállítás túl könnyűnek bizonyult. A következő számban tervezzük egy nagy Age of Mythology végigjátást, amelyben az összes küldetést alaposan kivesézzük. Bizom abban, hogy hamarosan küldetéslemezek egész sora jelenik meg a játékhoz, rengeteg olyan kis civilizáció létezik még, melynek mitológiájának lényegi érdekesei lehetnek egy stratégiai játékban (kínaiak, germánok, aztékok, maják...). Titokban reménykedem abban is, hogy a LucasArts még idejében észbe kap, és nem három év múlva veszi meg az addigra már elavulttá váló Mythology motort az új Star Wars stratégiaához. Csak ajánlani tudom a programot minden stratégiarajongónak, a Warcraft III mellett ez az idei év egyik legszínvonalasabb alkotása. **MOCSY**

Véleményem szerint az Age of Mythology hangulatát elsősorban az igen körültekintően megválasztott civilizációk adják. Én személy szerint imádom az ősi népeket, azok minden kultúrájával és miszticizmusával együtt, így mitológiát is kedvelő szívemnek igazítható ez a program: egyszerűen nem tudok vele betelni. Némi minimális érdekességét szeretnék megosztani a két kevésbé ismert civilizációról: A vikingek fénykora nagyjából a 9. századra tehető. Az erőskező Nagy Károly halála után már a frank állam sem volt képes ellenállni a viking úgymond kalandozásoknak – mivel mindig csak a legidősebb fiú örökölt, a többieknek maguknak kellett megcsinálniuk a szerencsésüket. Ezek a kis kiruccanások a legvátozatosabb célokat voltak hivatott szolgálni: gyakran csupán felderítésként funkcionáltak, vagy kereskedelmi kapcsolatok építését segítették, később pedig konkrét gyarmatosításba fogtak, illetve természetesen folyamatosan jelen voltak a natúr „ami mozdítható, azt elvisszük” rabló hadjáratok. Az akciók gyakran magánylégűek voltak, néhány csoport ember összefogott egy kis kiruccanásra valamelyik kolostor vagy falu ellen, de gyakran teljes törzsek indultak portyázni. Felfedező útjaik sem maradtak eredménytelenül, az ideiglenesen száműzött Leif Eriksson 35 ember élén eljutott Amerikába. Ezután még számos utat tettek a kontinensre, de az itt talált emberek túlnál veszélyesebb bizonyultak – már a második úton megölték Leif bátyát -, a távolság is túl nagy volt, így a felfedezés idővel feledésbe merült.

Egyiptom: a fáraók és a piramisok birodalma. Örök kérdés, melyet máig nem sikerült kielégítően megválaszolni: hogyan építették a piramisokat? Különösképpen az egyik legősibb és legnagyobb Kheopsz gúla az érdekes, hiszen előtte nem volt még csak hasonlóan nagy volumenű és precízséget igénylő épület sem. Ráadásul mindezt húsz év alatt hozták össze! A piramis hozzávetőlegesen 2,5 millió, átlagosan két és fél tonnás kőből áll (nem ritkák az ennél tíz-hússzor nagyobbak is), ami a húsz évet figyelembe véve azt jelenti, hogy ha éjjel-nappal folyamatosan dolgoztak (ami kizárt), akkor is kb. négy percük volt arra, hogy egy ilyen kőhöz szükséges anyagot kibányásszák, megformálják, a helyszínre szállítsák, és beilleszték a megfelelő helyre! És akkor még nem szembesültünk az azal, hogy milyen piszkosul magasra kell felemelnünk azt a hatalmas követ. Az egyiptomiakkal kapcsolatos sok megválaszolatlan kérdésnek köszönhetően sokan hisznek abban, hogy „valakik” segítettek nekik, bár szerintem a magyarázat ennél sokkal kézenfekvőbb és nyilvánvalóbb: a Guru velük volt. **GREGS**



GHOST RECON ISLAND THUNDER

Fajlesztő: Red Storm Entertainment ▶ Kiadó: Ubi Soft ▶ Web: www.ghostrecon.com



November 7-én megjelent a második kiegészítő lemez a tavalyi év egyik sikeres taktikai akciójátékához, a Ghost Reconhoz. Hasonlóképp a Desert Siege címmel nemrégiben napvilágot látott elődjéhez, a lemez is apró adalékokkal tovább növeli azt a kivételes minőséget, mely mindig is jellemző volt a Tom Clancy nevével fémjelzett alkotásokra.

A történet szerint 2010-et írunk, az események ezúttal Kubában zajlanak. Fidel Castro kommunista uralkodásának vége, és megkezdődnek az első szabad választások. Ez az alkalom persze páratlan lehetőséget nyújt mindazok számára, akik saját magukat szeretnék az ország vezetőjének székébe juttatni: drogbarók és lázadó gerillacsoportok fenyegetik a demokrácia megalakulni készülő bőséjét. Természetesen az amerikai kormány nem szeretne még egy panamai esetet, ezért elhatározza, hogy mindenáron megpróbálja megőrizni a békés választásokat, és csapatokat vezényel a területre. Köztük vagyunk mi, a Szellemek is.

A programban nyolc új egyszemélyes, és öt többszemélyes térképpel ismerkedhetünk meg. Ezek a küldetések igencsak próbára tehetik a sokat látott játékosokat is, ami első sorban az időközben továbbfejlesztett MI-nak köszönhető. Ez a pozitív irányban történt változtatás ezúttal nem csupán ellenfeleinkre jellemző, hanem saját társainkra is. Az Island Thunderben új oldaláról ismerhetjük meg a játékot, ugyanis ezúttal bajtársaink sokkal óvatosabbak és halálösobbak, mint eddig valaha. A csoportvezetők, előrenyomulási esetén, amint észre-

vesznek valakit, aki még nem figyelt fel ránk, megállítják a csapatot, becserkézik az áldozatot, majd elegánsan továbbhaladnak. Mindezzel társaink a gránátokat és az egyéb robbanószerkezeteket is gyorsabban használják, de ezt sajnos az ellenfeleinkre is elmondhatjuk, akik ennek köszönhetően nem ritkán meglepetést okozhatnak számunkra.

A grafikai felület nem sokat változott, de szerencsére még alaposan állja a sarat. Úgy tűnik, hogy egyáltalán nem koptatta az idő vasfoga, gyönyörű helyszínek fogadják a harcedzett kommandósokat. A mozgások, a katonák mozdulatai is bővültek, így hát bőven lesz min ámuldoznia a szoftver kipróbálóinak. Újdonságnak számít az is, hogy minden bevetés előtt helikopterrel vagy motorosos gumicsónakkal érkezünk meg a helyszínre, amit a program látványos átvetető képsorokkal illusztrál. Mindezzel a hangokat, illetve a zenét ez alkalommal is csak dicsérső szavakkal lehet illetni. Igazából sok újdonságot nem üdvözölhetünk a lemezen, kivéve persze az új fegyverek hanghatásait - melyekből rengeteg, pontosabban egy tucat került be a játékba -, de ezek a zajok most is képesek feltenni a pontot hangulat „i” betűjére.

Az Island Thunder két új többszemélyes játékmóddal is bővült, melyeket a szokásos Ubi.com szervertől a csatlakozva próbálhatunk ki. Sajnos a programnak erről az oldaláról túl sok jót nem tudunk mondani, ugyanis igen nehézkesen, körülményesen lehet csak megkezdni a többszemélyes küzdelmeket, viszont ha sikerül, egyszerű szórakozásban lesz részünk. Az új, Defend névre keresztelt játékmód feltétlenül még egy próbát.

Nos, igaz, hogy erősen rókabőr szaga van már a Ghost Recon sorozatnak, ennek ellenére nyugodt szívvel ajánljuk megvásárlásra eme legújabb küldetéselemzőket is. Sajnos jelen pillanatban a szoftverhez itthon még nem lehet hozzájutni, de a külföldi árakat elnézve (20 dollár) remélhetőleg sokan megengedhetik majd maguknak a beszerzését. Ha pedig az ár-érték arányt nézzük, kifejezetten olyan vételnek bizonyulhat, ami megéri a pénzt. ■ CHRIS

▶ ÉRTÉKELÉS



NIGHTFIRE

Fellesztő: Gearbox ➤ **Kiadó:** Electronic Arts ➤ **Web:** www.gearbox.com

Tavalyhoz hasonlóan most is a legújabb albumukról és a koncertjeikről beszélgettünk a zenészekkel. Az Ungelesék 2007-ben jelentették be, hogy a következő évben új albumot fog kiadni. Az elmúlt időszakban a zenekar tagjai nemcsak a koncertjeikre, hanem a stúdió munkájukra is időt fordítottak. A legújabb albumukról, az új lemezről, a koncertjeikről, a zenekar jövőjéről beszélgettünk az *Electro-Árta* és a *Borsos* zenészekkel. Megkérdeztük őket, hogy mit terveznek a *Die Another Day* albumhoz kapcsolódó koncertjeiknél, illetve a lemez megjelenését követően. Igazítva a placra dobta, mindegyiküknek megvan a maga elképzelése a koncertek adaptációjáról, melyben a zenekar sajátos hangját és a koncertjeik atmoszféráját megőrizzék, de a közönség számára is új élményt nyújtsanak.

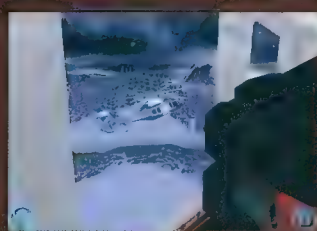
[illegible]

szempontból tökéletesen megfelel a 2002-ben támasztott elvárásainknak. Ugyanez számos nem mondható el a Nightfire-ről, amely érthetően nem bír kifolyólag Quake 2 alapokon nyugvó, agyonfejlesztett Half Life motor használatával, minnek következtében már két ével ezeztől is elavultnak számító képi világval realizálódik a monitorunkon, vagyis kis felbontású texturák a valóságban lehető legtovább álló fényhatások és magas poligonszámú karaktermodellek látszik előre az EA kémistóriáját. Természetesen mindennek megvannak a maga előnyei is, ami jelen esetben az elavult engine alacsony igénybevételben rejlik. Egyszerűen nem talál

[illegible]

TÖRÖLÉTES KÉPHATÁS. Ha sikerül szemet hunynunk a mára már közhatalúan üncösképi világ felett, akkor egy kellemes, a James Bond mozifilmekhez minden elemében multó játék bontakozhat előttr. A képi eredetiek al változtatások, a csodasul a készítőknak sikerült úgy felépíteniük azokat, hogy a feladatok teljesítésének sorrendjét és az útvonaltervezést teljes egészében ráng bízták, így az FPS-ek palotájára végre egy mindenemű linearitást nyújtó prog rammal gazdagodott. Az így kialakított, kreatív játékos lényegesen megfellejtésközvetítéshatár 007-es életvezéssel. * Nightfire dinamikus változó zenéjének hallatán a teljesített küldetés utáni tényleg úgy érezzük, hogy kedvenc hősünk szmokingjába bújtunk, és az sem kizárt, hogy a vérszéplőtől csatározások befejeztével kedvenc hajszelőkkel helyrehozva fizikuskánkát, az utcára rohanva





...az önkéntes lány
karjaiban lógolva ellá-
metéjük a filmto-
nelem egyik legsmer-
tebb mondatát: „A ne-
ve? Bond... James
Bond”. A fent leírt jelenet
reprodukálásaért a szerkesztő-
ség semmiféle féltősséget sem
vallalt... próbálkozik azonban le-
lehet a videofelvételekkel, azo-
sikeres hódító akciókat a
Gamer szerkesztősége eredeti
Bond-játékokkal honorálják!

BOND 007 NINJA. Nincs
Bond játék a jó öreg Q ketyeré-
nélkül, és ezzel a Gearbox fejlesztő-
csoportja is tisztában volt, minék-
tükében számtalan ötletes és hasz-
nos találmányt gazdagítottak James kelleltait,
mindemellett ezek a ketyerék a gondos pályater-
vezésnek köszönhetően jóval nagyobb szerephez jut-
nak, mint a máig rivális esetében. A No One Lives
Foreverrel ellentétben a Nightfire-ben ugyanis rá-
vágunk kényszerítőre ezek alkalmazására, ráadásul
az első misszió kivételével a hoi kis ikon jelzi,

hogy itt bizony a lakat eltávolításához szükségünk
van lézeres karóránkra - segítséget sem kapunk
használatukhoz.

Süsszkuics: Bond Aston Martinjának kulcsa nem
más, mint egy álcázott elektronikus sokkoló. A lo-

pakodós pályák teljes károsító eszköze, melynek
használatakor az ellenfelet elmozdítja, ellenfelet
hosszú percekre kényszeríti.

Karóra: A karóra már jól ismert, különleges
lézeres eszköz, mely Bond karóra használatkor ki-
nyaláb könnyedén elbálik a vékonyabb
eszközök (lakat, szelőlő).

Mobiletelefon: A Quake CTF csaták legkedveltebb
eszköze, a „Grappling Hook” Q laboratóriumában
mobiletelefon tokozást kapott. A kiöltt kámpóra erő-
sített fémhuzal segítségével elérhetetlennek tűnő
magasságokba repülhetünk.

Töltőtölti: Használatkor a tolba épített kábító
töltetek hatására a kiszemelt áldozatok eszméletüket
vesztve hullnak a földre. A korlátozott löserkészlet
miatt a lopakodós pályákon csak a távolabbi nias-
tító berendezések közelében portyázó ork eliminá-
lására használjuk.

Palmtop: A PDA-ba rejtett dekódoló egységgel a
számítógépeket és számkombinációval ellátott aj-
tókat hackelhetjük meg.

Öngyújtó: Bond különleges öngyújtóban egy
mikrokamerát rejtettek el, amellyel minden egyes
győztesről nőri és persze a küldetésekben leírt tit-
kos dokumentumokról készíthetünk képet.

Bankkártya: A hitelkártyának álcázott mini CD-vel
fontos adatokat tölthetünk fel, és bizalmas adato-
kat tölthetünk le a számítógépekről.

1. METRO GOLDWIN MAYER

A Metro Goldwin Mayer és az Electronic Arts el-
ső közös gyermeke 2001-ben Playstation 2-n,
majd Xboxon és Gamecube-on látott napvilá-
got. A Quake III Arena motorjával életre keltett
játékban a változatosság kedvéért Bond Aston
Martinját is kipróbálhattuk. Az Agent Under Fire
sikereinek köszönhetően az EA úgy döntött,
hogy a Nightfire-t elkészíti PC-re is, ám a kon-
zolverziókban helyet kapott autós jeleneteket
hagyományos FPS pályákra cserélték.





HALF-LIFE 2: THE COASTAL PATH

HALF-LIFE 2: THE COASTAL PATH



Az 1998-ban megjelent, hatalmas sikerű Half Life első küldetésének elkészítésével a Gearbox lejárta vizsgázt. Az Opposing Force-ban Adrian Shepard tiszt bőrébe bújva végre visszatérhettünk a Black Mesa kutatóbázisra.

HALF-LIFE 2: THE COASTAL PATH



A Half Life következő küldetését ismét a Gearboxnak köszönhetjük. A Blue Shiftben Barney Calhoun biztonsági őrt megsemmisítve mondunk búcsút a Half Life világának, és a végdőlő megtekintése óta tükön ölte várjuk a Half Life 2 hivatalos bejelentését.

2001 - TONY HAWX 5 PRO SKATER 3



Minden idők legnagyobb sikerű sportjátékának Gearboxos adaptációja 2001-ben látott napvilágot, azonban a PC-s verzió meg sem közelítette a konzolokon egyeduralkodó játék sikerét. Az anyagi bukásnak köszönhetően az Activision a napokban bejelentette, hogy a 4. rész közelgő konzolokon fog megjelenni.

kiszúrhatjuk a nasztöbberendezéseket aktiváló feladatokat, amelyek a falakon minnek köszönhetően a legmegfelelőbb pillanatokban ronthatunk rá a bent tébláboló őrekre.

Nagyjából ennyit érdemes tudni Q találmányairól, de mint ahogy azt már említettem, a Nightfire kudarcsait bármilyen sorrendben teljesíthetjük, és a részfeladatok nagy része Q találmányai nélkül is végrehajthatók, azt azonban mindenképpen meg kell jegyezni, hogy a ketyerek használatáért a misszió befejeztével bónusz pontokat kapunk.

MESTERSÉGES INTELLIGENCIA.

Kezdetben több mint 3 éves grafikus motor alkalmazása mellett egyszerű megválasztának a Half Life-ből kitűnően működő mesterséges intelligenciát feljósztaláltam, azonban a feltételezésem csak részben igazolódott be, ugyanis a Nightfire Al-ja meg sem közelíti a legendás elődöt. A zárt terekben leadott lövéseimre az esetek többségében csak azok a katonák reagáltak, akiket találat ért.

Vagy akik éppen velem szembe álltak a tűzharc kibontakozásakor, míg a háttal álló karakterek bután bambultak társuk halálátusáját, de az sem ritka, hogy a közvetlen közelről taktón lövő katona fejét vakargatva várta, hogy sorsa végleg megpecsételődjön.

Ezeketől az „apróságoktól” eltekintve a Nightfire Al-ja néha egész jól muzsikált. A csapatosan támadó katonák fedezékbe vonultak, visszarúgták a feljűk dobott gránátokat, és az sem volt ritka, hogy az első hullámban érkező alakulatok figyelmeztetve utat nyitottak a második hullámban érkezőknek, akik a természetkeverő háta támadtak.

VÉGÍTÉLET. A Nightfire-ben minden megvan, amire egy kiváló akciójátéknak szüksége van. Fantasztikusan hangulatos zene, tömértelen mennyiségű fegyver és találmány, botokkal is játszható többszereplős játékmódok, például téru pályatervezés, és kreatív ötletekben bővelkedő játékmódok, melyben az egyszerű akciójeleneteket változatos összekötő pályaelemekkel (ilyen például a sárfolyó megmagadott helikopteres rész, vagy a toronyház vákuum-cipővel történő megmászása) tarkítottuk. Mindezek ellenére számtalan bug maradt a programban, és a kopottas képi világ pillanatok alatt képes romba dönteni mindazt, amiért készítői hosszú hónapokon keresztül dolgoztak. Mindent összegezve a cikk végén található százelek jó játékok takar, amelyen egy fénysebességgel kiadott további 4 szavazatot javíthat.

Az ami a történeten kívül meg nem sikerül, mindezt leszámítva a PC-s játéktörténelem első, am közel sem tökéletes James Bond játékává, mely minden morgásom ellenére a karácsonyi játékdömping egyik befutója lehet. **SASA**

80% zene/hangulat játékélmény kategórián belül 12/15

HALF-LIFE 2: THE COASTAL PATH

HALF-LIFE 2: THE COASTAL PATH

No One Lives Forever 2

HEROES IV: GATHERING STORM

HEROES IV: GATHERING STORM

**A világban működnek törvényszerűségek, amelyek ellen felesleges lázadni, így rendeltetett, pontkum. A Nap keleten kel, és nyugaton nyugszik, az évszakok váltakoznak, a Heroes of Might & Magicnek félléven-
te új kiegészítője jelenik meg. Ez a dolgok normális rendje. A Gathering Storm is menetrend szerint, ér-
kezett azzal az ígérettel, hogy véget vet a Heroes-kiegészítők lassú laposodásának.**

A kiegészítő története nem folytatása a Heroes 4 sztonszálinak, új mesébe kezd. Az első számú ellen-
ség a Természet és a Halál mágaszerfrákat párosító
buggyant ősmágus, Hélix, akinek ténykedése folytán
Devonshire királysága rohamosan szanálódik, termé-
szeti katasztrófák dúlnak, vészomjasz torz mutánsok
és eszelős tekintetű BSA-ugynökök sanyargatják a né-
pet. Ám félre gond, még csak a betmen-logót sem kell
a felhőre vetíteni, érkezik a szokásos hősosz-
mánya, akik majd – miután egy-egy hadjáratban vég-
követük a hőssé válásukat – megrugdalják a Gonoszot,
és visszaállítanak mindent a régi medrébe. Az öt elő-
játék-hadjáratot tetszőlegesen sorrendben vihetjük vég-
ig, de csak ha mindeket végzetünk, nyílik meg az út a
végső összecsapás felé. Nem véletlen a déja vu, a
Shadow of Death Heroes 3 kiegészítő kerettörténete
szinte szóról szóra ugyanez volt... Én igazából a hősök
egyéni hadjáraitának banális, láthatólag copy-paste
módszerrel klónozott sztorijain kaptam fel a vizet.
Mind az öt (!) arról szól, hogy X hős elindul élete nagy
kihívását teljesíteni, és összeszededegetni az Y darabból
álló ősvélekedést/elvesztett/istenit hatalmas mágikus
erejűket, és akkor aztán jó lesz neki. Belátom, nem le-
het egy nyamvad kiegészítő sztorijának megírására
Nobel-díjas géniuszokat felkérni – na, de ennyire tán
nem kellene leadni a nivót, T. fejlesztők...

Ezek után morcosan vágtam bele a játékba, de az is-
merős környezet hamar megnyugtató. Ugyanolyan jól
megszervezték, kiegyensúlyozott, változatos, egysé-
gi hangulatú pályák várnak a hat hadjárat kb. 20 epizód-
ja során, amelyeket megszokhattunk. A Heroes va-
rázslata továbbra is működik, a hódítás, a csaták, az
építkezés, és a hősök RPG-szerű fejlesztésének kö-
kötéi, az, mint eddig, régi ismerősként üdvözölhetjük a
„na még egy kort lenyomok, de már tényleg az utolsó”
érzést.

A játék a Heroes 4 kiadása óta elkészült összes javító
csomagot felpakolja (érezhetően gyorsabb és stabi-
labb, alapjáraton volt), köztük a sokáig várt 2.0-ás

multiplayer patch-et. Végre-
valahára alkalmunk nyílik
a hálózati játékra LAN-on, vagy
neten a GameSpyon keresztül.
Bár az időeltolódás és a tény, hogy
a Heroes-rajongók nagy része
tengerentúli illetőségű, meg-
tizedeli a potenciális multi-
játékosok sorait, rész-
méről akárhányszor csatlakoztam
be, mindig sikerült talá-
lalom megvalósuló ellenfelet. A
multi egyéb-
ként nagyjából azzal az élmén-
nyel kecsegtet, mint a harmadik
rész hálózatos módja: órákon át
kerülgetjük az ellenfelet, tápo-
lunk, mint az őrlit, aztán egy-
etlen csata dönt mindenről. A tér-
képen való mozgást segítő va-
rázslatok kiiktatása azért kavart
egy kicsit a dolgok-
ban, a felderítés, a felfedezés,
a pozícióink védelme nagyobb
hangsúlyt kapott, nagyobb lett
a bűjcszkázás jelentősége. Az
alap Heroes 4 másik fájó hiány-
ossága, a véletlenszerű pályage-
nerátor azonban minden elő-
zetes ígért ellenére a kiegészítő-
be sem került bele...

A Gathering Storm hírdetése
hemzsegték az újdonsá-
gok rettentő mennyiségét illusz-
tráló számoktól – de ezeknek
megint csak annyira volt szabad
hinni, mint a reklámoknak álta-
lában. Vártam volna, hogy az
Armageddon's Blade-hez hason-
lóan bemutatkozik legalább
egy új vártipus, új lények, eset-
leg mágaszerfrával, de nem: a
főgonosz csatlósain kívül nincs
új lény, se új vár, varázslat, ka-
rakterosztályok, semmi. E-
lőben az új lények teljes egészé-
ben lefedik a Moszkva tér
sótételés utáni populációjának
spektrumát: az a Goblin lovag,
a Gonosz boszorkány, a Sötét
bajnok és minden behemótok
őregapja, a Gigász. Idegesítő-
en erős, „azonnal-nyírd-ki-ha-jót-
akarsz” típusú állat-
kák, sok bajnok lesz velük,
ellenben mi csak elvételre,
külső lénytoborzó helyeken
juthatunk hozzájuk. A 11 új
helyszín is csálkák: négyet
mindjárt elvisznek az em-
lítt lények toborzó-helyei,
aztán vannak az öt má-
gaszerfrá varázslatait áruló
könyvtárak, és kétféle aré-
na, ahol a hőseink egy sár-
kány legyőzése árán szin-
telt lehetnek. Sorolhatnám
még a 16 új varázstárgyat,
vagy a 20 új pályát, de u-
gyanaz az érzés köszön
visz-
sza: mintha semmi nem
váltott volna a Heroes 4

óta, a kiegészítő ugyanazt a
játékélményt, hangulatot
nyújtja, mint az alap. Ez per-
se egyfelől a legjobb hír,
aki szerette a Heroes 4-et,
ezt is élvezni fogja, én is
tutin végig fogom játszani,
és jól fogok szórakozni ve-
le (most is egyre sűrűbben
kacsingatok a Gathering
Storm ikon felé a moni-
toron...). De, de nem
hagy nyugodni a tudat, hogy
itt a rajongókkal jelentős
mértékben ki lett tolvá. Az
egész kiegészítőről az
oicsóság, a rókabőr-szag
éreződik. A grafika, az AI,
a játékkód, a játék me-
chanizmusai, szabályai egy
bitet nem változ-
tak, a Gathering Storm
pár lelkes műkedvelő
Heroes-rajongó is össze
tudta volna hozni az elmúlt
fél év alatt. Oké, ott a
multiplayer opció: az meg
éle-
gőse-
szőgyen, hogy nem
került bele az alapjátékba.

Egy kiegészítő azért ennél
többet várhat: kavarja fel
az állóvzét, kényszerítse új
stratégiai, taktikai ki-
től-
sére a játékos, változ-
tassa meg a játékról
kialakult képet, forgas-
son fel mindent, ahogy a
Brood War tet-
te a Starcrafttal, vagy a
Conquerors az Age of
Kingssal. A Gathering
Stormmal játszva viszont
az egyik szemem sír, a
másik nevet, örökök, hogy
vissza-
térhetek a Heroes 4
világába, de határtalanul
dühöt, hogy a mélyen
tisztelt New World
csapat ennyivel volt
képes kiszúrni a szemünket. ■ HANCU

> ÉRTÉHELEÉS



Lassan-lassan kezdenek befutni az E3-on bemutatott, nagy-
gyúkként számon tartott játékok, és úgy gondolom, eddig egyik
jól hangzó címben sem kellett nagyot csalódnunk. NOLF2, Mafia,
Neverwinter Nights, UT2003, Age of Mythology, Warcraft 3, és
még sorolhatnám, mind borzasztó hangulatosra sikeredett progra-
mok, amelyek messzemenőikig megérték a várakozást. Számos na-
gyon nagy név pedig még mindig hegesztés alatt áll, de én nem tu-
dom elképzelni, hogy a Doom3, a DeusEx2, vagy a sajnos elnapolt
Imperium Galactica 3 csalódást okozna.

Szóval a tavalyi E3 oly félelmetesnek tűnő konzolárada-
ta korántsem döntötte romba a PC-s játékipart, sőt,
az idén megjelent címeket böngészve, és az élmé-
nyeket felelevenítve számomra egyértelmű, hogy
még sosem zártunk ennyire jó évet igényes já-
tékok szempontjából. Hogy egyik kategória se
maradjon maradandót nyújtó név nélkül, év
végére megérkezett a Hitman folytatása is,
amely apró hiányosságai ellenére is fan-
tasztikusan hangulatos programra sike-
redett bebiztosítva biztos első helyét a
lopakodós-akciójátékok év végén össze-
sítésre kerülő mezőnyében.

CSAK CSENDBEN, CSAK HALHAN... Akiknek az előző rész eset-
leg kimaradt az életéből, azt se tévesse meg a brutális kinéze-
tű, fegyvert markoló főhős. Nem az esztelen gyilkoláson lesz a
hangsúly. Ahogy azt a játék alcíme is jelzi, csendes bérnyilkost
alakítunk, aki a lehető legkevesebb vérontással, a lehető leg-
észrevétlenebbül teljesíti megbízatását.

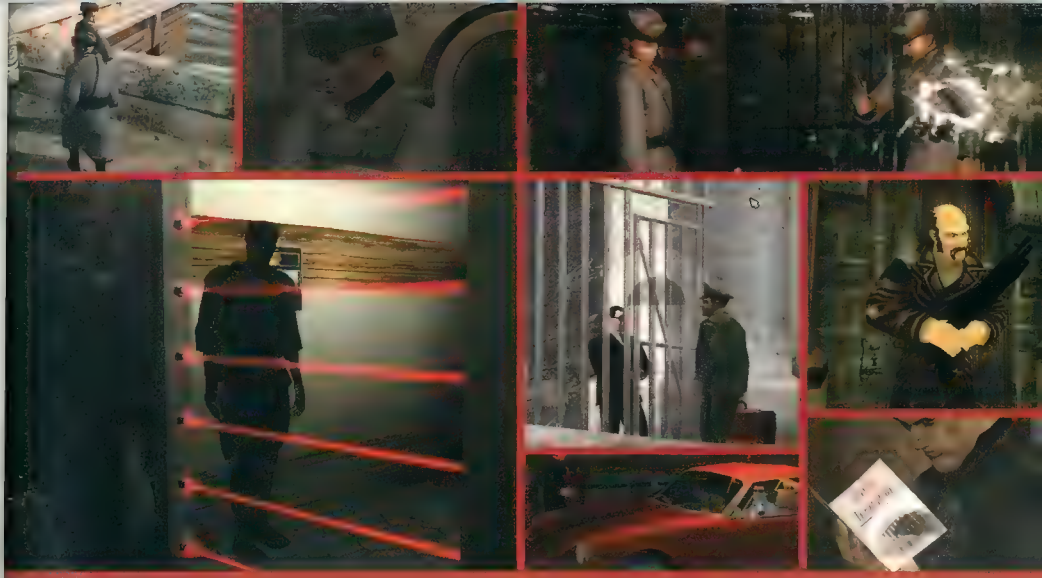
A „bemegek, és szétlövöm a s*ggüket a Magnum 123-assal”
hozzáállás helyett az árnyékban megbújás, a lopakodás, végső
megoldásként pedig a hangtompító fegyverrel, netán zongo-
rahúrral való gyors és hangtalan elnémtást érdemes előnyben
részesíteni.

Opcionális esetben – bármilyen hihetetlennek is tűnik egyes
pályákon – mindig egyedül a célszemély(ek) kerül(nek) likvi-
dálásra anélkül, hogy az örök tevékenységünkben bármit is
észrevennének. Azért nem feltétlenül kell elsőre ilyen módon
végigjátszanunk, de mindenképpen érdemes a játék alapon-
cepcióját követni, mely szerint ezúttal nem izomgúy Sam bá-
csit, hanem bérnyilkost alakítunk.

Tudjátok, milyen jó érzés zongorahúrral kézben gubbasz-
tani a konyhában, majd a gyanútlan őrt hátulról elkap-
ni (na, nem úgy...), aztán ruháját feldíve elsétálni
oltányos társai mellett? Szóval ennek a műfajnak is
megvannak a szépségei, csak rá kell érezni, és be-
le kell rázódni.



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN



SZTORI, HÜLDETÉSEK. A történet szerint nem is olyan gonosz bérgyilkosunk megbánva és meggyónva előző részben átélt bűneit Szicília szigetére szeretne visszavonulni, és továbbiakban a templom növényzetének ápolásával kívánja idejét eltölteni. A játék azonban szerencsére nem kérész-szimulátor, barátunkat, a gyóntató papot elrabolják, kiszabadításához pedig szükségünk van volt ügynökségünk segítségére. Ők azonban kapva az alkalmon cserébe előtte néhány „apró” szívességet kérnek tőlünk. A vizsgavonulás terve így dugába dől 47-es ügynökünk számára, aki kénytelen ismét feleleveníteni képzettségét. A rövid gyakorlatmód megtanít a legalapvetőbb fogásokra, de feladataink végrehajtása közben is kapunk kezdőknek hasznos tippeket.

Küldetéseink alapvetően különböző maffiavezetők, tábornokok és egyéb nagymenő rosszfiúk eltávolításából fog állni. Ezek érdekében persze számos alfeladatunk lesz, úgy mint mondjuk megbénítani a kamera-, esetleg a teljes elektronikai rendszert, na és persze átjányító kulcsok, kódok hajkurászása. Emellett számos esetben meg kell szereznünk az épületekben található különböző értékes holmikat, esetleg sértetlenül kiszabadítanunk a bázis mélyén bebörtönzött foglyot. Általában azonban már maga az épületbe való figyelemfelkeltés nélküli behatolás is kelő kihívást jelent, nem is beszélve annak elhagyásáról. A küldetések az ilyen játékok esetében jellemző viszonylag szűk kereteken belül változatosnak és ötletesnek mondhatók. Vannak rövidebb megbízások is, de nagyobb részekből álló összetett. Jópofa, hogy többször is a végrehajtás közben kapunk vagy találunk újabb információkat, amelyek teljes mértékben megváltoztathatják feladatunkat. A történet mélységétől egyébként közel sem voltam hanyatt

esve, sok küldetés között az átvázoló szton csak minimális és nagyon semmitmondó volt.

LOPANODÁS FELSZÓFOHON. A tevékenységünk helyszínéül szolgáló terep illetve épület általában borzasztó nagy és összetett. Mindenhol rendőrök és/vagy testőrök tömege figyel a rendre, a mi dolgunk pedig az ő megfélemsztésük, illetve elkerülésük. Ez elsősorban szokásaikat kitanulva fog menni. Te reptárgyak mögé bújás, lopakodás, miközben ép nekünk háttal állnak, vagy nem felénk néznek stb. Egy részüket, főleg, ha elkerülhetetlennek tűnik – valójában sősem az –, nyugodtan a másvilágra küldhetjük, de mindig nagyon vigyázva, hogy társaik meg ne neszeljék a dolgot. Ehhez ajánlott felszerelés a zongorahúr, a konyhakés, esetleg valamilyen katonai penge. Kevésbé elegáns és biztonságos, de megtetszik a különböző hangtompító kézifegyverek is. Véres tevékenységünk után ne feledkezzünk meg a holttestet olyan helyre vonszolni, ahol nem találhatnak rá. Mindezek után, ha már neki úgyszincs többet szüksége rá, egy gombyomással elvehetjük áldozatunk ruháját, és magunkra ölthetjük azt. Persze ez csak (nehézségi szintől függő) bizonyos távolságból fog álcaként funkcionálni, szóval egy öltöny nem elég, hogy tetszés szerint fel-alá járkálhassunk akárhol, mert bizony néhány méterről felismerik barátságos arcunkat. Természetesen nem csak biztonsági őrt lehet levethetőzni, elkaphatjuk a pizzás fiút, a postást, vagy akár valamelyik rendőrt is, de ők csak az épületek bizonyos részéig juthatnak el gondtalanul, hisz az emeleten bókiaszó postás majdnem olyan gyanús, mint az ugyanott tevékenykedő bér-gyilkos.

A pályák egyébként tényleg borzasztó összetettek, van, hogy hat szinten is mászkálhatunk egy térképen

belül. Rengeteg ide-oda vezető kapu, ajtó és lépcső van minden házban, így a már említett széleskörű lo-pódzkodási és ruházkodási lehetőségnek köszönhetően a küldetések olyanok, mint a másodfokú egyenletek: többféle jó és elegáns megoldásuk is elképzelhető. A legjobb, hogy gyakorlatilag teljes szabadságunk van a játékokban.

Megtervezhetjük egyedi, kidolgozott végrehajtási váriánsunkat, és ha eléggé ügyesek vagyunk, véghez is vihetjük. Ha nagyon réununk az oszonkodásra, még mindig levezethetjük agressziónkat egy-egy kisebb csoport örön, mivel nagy szerencsénkre nem állnak egymással rádiókapcsolatban, nincs általános, minden-hova kiterjedő riadó villogó fényekkel és visító szirénával, gyanús csatazajra csak a „közelben” (értsd: adott emeleten vagy folyosón) lévő katonáknak kell számolnunk, utána úgy haladhatunk tovább a következő emeletre vagy nagyobb pályaszére, ahogy a pap jön ki a templomból: mint ha mi-se történt volna. Egyébként már csak azért is nehéz ellenállni a ravasz csábításának, mert a játékokban elképesztő mennyiségű, szépen lemodellezett, valóságban is létező golyópum-páló szerzámot áll módunkban kipróbálni. Komolyan mondom, le a kalappal. Van itt minden, mi a bér-gyilkos-terrorista szemé-szájának inge-re. Szám szerint, mindent összevéve pontosan harminckét pusztítási alkalmatosságot lesz alkalmunk tesztelni. Az alkalmi gyilkoló eszközök – golfütő, konyhakés, szike – mellett számtalan pisztoly, kézi-fegyver, shotgun, géppisztoly és mesterlövész puská várja, hogy betörjük őket. Valamennyinek egyedi hangja van, és persze sebészsük, töltési idejük, visz-szarúgásuk és hatékonyságuk is nagyon széles skálán mozog. Csak tudnám, miért pont egy ilyen jelle-gű játékban kellett összehozni ezt a nagyon szép arzenált, ahol alapesetben pályánként egyszer is elég



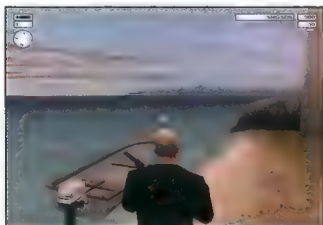
a ravaszhoz nyúlunk. Épp ezért merült fel bennem, hogy milyen jó lenne, ha a program tartalmazna többjátékos módot. No, nem cooperative játékre gondoltam – ehhez teljesen újratervezett pályák kellenének –, hanem natúr deathmatch-re: kár lenne ennyire kihasználatlanul hagyni ezt a temérdek remek stukkert.

Egyébként a fegyvertárolási módszert nagyon érdekesen oldották meg: nem sülyeszethetünk nadrágunkba tíz 20 kilós behemót kézfegyvert, sőt, egyet sem, ezeket valóságghú módon, kizárólag kézben vihetjük, amire a katonák és a rendőrök többnyire

azonnal megelőző tüzzel reagálnak. A kisebb pisztolyokból és kézfegyverekből viszont akár az összes nálunk lehet egyszerre, anélkül hogy gatyalecsúszástól, vagy attól kellene tartanunk, hogy hogy a fenébe fér el ennyi kettyere egy nadrágban, minden látható nyom nélkül. A küldetések előtt jórészt magunk választhatjuk meg a fokozatosan bővülő arsenálból a fegyverzetünket, de van, hogy az előző pályáról viszszük magunkkal, vagy minden előre meg van szabva. Tájékozódásunkban a térkép hatalmas segítségünkre lesz. Ezen szintenként minden egyes lépcső, ajtó és fontos tárgy be van jelölve, sőt, nem a legnehezebb

fokozaton játszva különböző színekkel az összes civil, rendőr, biztonsági ember, sőt a célszemély mozgását is nyomon követhetjük, ráadásul még azt is láthatjuk, hogy a delikvensék éppen merre néznek. A térkép megvalósítása borzasztóan profi, nagyon könnyű kezelni és teljesen átlátható, ilyen segédeszköz segítségével öröm akciót tervezni. Bevetés előtt, illetve közben érdemes hosszasan tanulmányozni.

A programot három nehézségi fokozaton játszhatjuk. A legelső szintet senkinek sem ajánlom, mert tényleg nagyon könnyű lett annak ellenére, hogy elvileg nincs easy fokozat. A másik két nehézségen az örök



» AMI NINCS PATCH...

Sokaknak okozott gondot, hogy a játék alkalmanként minden hibaüzenet nélkül kidob a Windowsba, mi pedig kezdhetjük újra az adott pályát legutóbbi elmentésünktől. Ez az incidens főleg legnehezebb fokozaton nagyon komoly sérüléseket okozhat az agresszióra hajlamos játékos kezében, fejében, lábában – ki mivel szokta ilyenkor az ártatlan egerét/billentyűzetét/monitorát bántalmazni. Az ilyen költséges balesetek elkerülésére sajnos nincs egyértelmű, mindenkinek működő megoldás. Sokaknak, főleg Nvidia kártyásoknak a szokásos driverfrissítéses móka segített. Bizonyos kétéves verziók esetében csak egyes még kétesebb weboldalak felkeresése jelentheti a megoldást. A kódok alkalmazása ezekről függetlenül is elősegíti, hogy hirtelen ismét a Windowsban találjuk magunkat. Volt, akinek a beállítás tartalmazó ini megbuherálása vezetett megoldáshoz. Eszerint nyissuk meg a játék könyvtárában a hitman2.ini file-t - miután biztonsági másolatot készítettünk róla -, majd keressük meg a d3d-s kifejezést tartalmazó sort, töröljük ki, és a helyébe írjuk be, hogy „DrawD3D RenderOpenGL.dll”, majd írjuk át a 32 bites színmélységet 16-osra, és a Windows színmélységét is ugyanígy vegyük vissza 16 bitesre. Ugyanebben a file-ban magasabbra állíthatjuk az egér érzékenységet is, ami amúgy a játékműny legfelsőbb értékén is borzasztó alacsony.

egyre gyanakvóbbak lesznek, életetük megőrzi, míg a miénk lecsökken. Professional szinten mindössze kétszer menthetünk küldetésenként, experten pedig minden visszatöltés nélkül leszünk kénytelenek teljesíteni a küldetéseket, ráadásul itt az emberek nem látszanak a térképen, ehelyett felderítésként meg kell elégednünk a kulcslyukon való bekukucskálással, ami bizony teljesen más ízt ad a játéknak. Mentési lehetőség nélkül a pályák így viszont már nagyon húzósak, jó lett volna még egy vagy több választható nehézségi szint, ne adj isten, valamilyen pálya-személyesszabás, ahogy a Soldier of Fortune-ban láptunk. Az egyes pályák után pontos statisztikát kapunk tevékenységünkről, és a program kiértékelte teljesítményünket (ami a tömeggyilkostól a profi bérlegyilkosig terjedhet), ezáltal a jobb és jobb rendfokozat elérésének lehetőségével többször újrajátszássra buzdít

A JÁTÉK MENNET ÉS HIÁNYOSSÁGAI. Mint azt már kifejtettem, tényleg rengeteg módon és módszerrel teljesíthetjük az egyes szinteket. Ha és remélhetőleg a lapokadást választjuk, igazi birkatürelmre lesz szükségünk. Nemcsak a folyamatos alkalmas időre való várakozást kell megszoknunk, de azt is, hogy álhőőben nem rohagálhatunk össze-vissza, mert eguból magunkra vonjuk a „kollégák” figyelmét. Amikor csak valamennyire a látóterükben vagyunk, szép lassan, komótosan lépkedhetünk csak, ugyanúgy, mint ők, és persze nem szabad közel engednünk magunkhoz egyiküket sem. Ha mégis valami hibát vétünk, gyanakodni kezdenek, aminek mértékét az életérnk alatti kis csik lükettése jelez, és ha ez elér egy bizonyos mértéket, bizony habozás nélkül tüzet nyitnak ránk. Itt tényleg rá az Al néhány bosszantó hiányosságára. Először is:

az órák valamennyi nehézségi szinten erős rovidlátók: tőlük húsz-harminc méterre besurrannak vagy berohanak nem vesznék észre. Látószögük sem 130 fok körüli, mint a rendes embereknek, csak azt látják, ami majdnem pontosan a fejük előtt van. Emellett félig süketek is, lépéseinket neheztől ugyan meghallják, de az ajtónyitásra, esetleg a fegyvercső-römpölésre teljesen érzéketlenek. Az sem tűnik fel nekik, ha egy járőrkölő húsz méterre tőlük valami

nagy, ember formájú dolgot húz maga után a portban. A gyanús mozgás sem igazán érdekli őket: az olyan esetek, mint benytünk a folyosóra,

ahol váratlanul megpillantunk egy közeledő katonát, mire hirtelen elfordulunk, és irányt változtatunk; vagy mikor gyanakodva elkezdik vizsgálni az arcunkat, mi pedig azonnal elsetélünk az ellenkező irányba, ők pedig ezt szó nélkül hagyják, nem túl valószínű. Még az is előfordulhat, hogy ha ránk kültanak, és mi még erre sem reagálunk, lazán annyiban hagyják a dolgot, nem jönnek utánunk kérdőzösködni. Tudom, hogy gyakran kell engedményeket tenni a realitásból a játékmenet érdekében, de azért ennire nem kellett volna a fejük lágydara ejteni szegény öröket.

Mielőtt elkezdénék igazán kukacoskodni, sajnos még néhány apró kellemetlenségről szót kell ejtenem. A térkép, amellyel hogy valóban nagyon profi megvalósítású, kényelmetlen tud lenni, mikor egyik területről áterünk a másikra, és éppen meg akarnánk nézni, mi vár ránk. Ilyen eset például, mikor bemegünk az első pályán az udvarból a házba: hiába csak egy fal választja el egymástól a két helységet, mivel külön lapon vannak kezelve, át kell váltanunk a másik terepre, majd megkeresnünk és beazonosítaniunk, hol is állunk jelenleg, és melyik ajtó van előttünk. Külső nézetes lapokodó játék esetében ugyan nehezen lehetett volna megvalósítani, hogy az eget forgatva ne csalhassunk előre látni, mi lesz előttünk, de ennek mértéke nagyon zavaró. Nincs az a szorongató érzésünk, hogy most meglepnek a következő forduló-nál, mert szinte rááll a kezünk, hogy az egérrel úgy machináljunk, hogy egyből belássuk a teljes folyosót az előtt, hogy még a sarkon meg kellene mutatnunk magunkat. Ugyanígy lazán kilesethetünk a tereptárgyak

mögül is. Ehelyett jobban örülni volna néhány apró, Nolf-szerű kis kutyúnak: mondjuk egy apró tükörnek, vagy valami figyelemelterelési gyanánt bevethető érmének, vagy bármí jópofa, bérlygkosos dolognak.

Nem akarok a káknán is csomót keresni, de érdekes, hogy karakterünk nemcsak hogy egy másodperc alatt levett köztölti halott delikvensét, és átvesszi ruháját, de az minden esetben tökéletesen illik rá. Még ha előtte szitává is lőttük a szerencsétlent, az egyenruha makulátlan fehérségben fog rajtuk csillogni. Megint csak érdekes zint vihetet volna a játékba, ha vigyáznunk kellene, hogy az örök ne trutyizák össze holmijukat, miközben elhaláloznak - a zongorahúr

elől...-de, de hát valami újítási lehetőséget kell hagyni a harmadik részre is.

A HÜLCSÍN ÉS AZ A FANTASZTIKUS ZENE. A grafikus megjelenítés értékelésével kicsit gondban vagyok, mert sokak véleményével szemben, szemtől közel sem valami nagy durranás. Oké, az égből megvalósítása szép, az épületek is frankón néznek ki, gyönyörű a hófúvás, de a textúrák sok helyen meglehetősen részletszegények és egyhangúak. A megvilágítás is nagyon PS2-es, az árnyékok egy része pedig néha el-elűnedezik. Ráadásul több helyen is csak bizonyos tárgyak vetnek fekete foltot, emellett senki nem hagy lábmnyomot. Jó dolog, hogy a főgönyök szépen meglibberek, ha hozzáérünk, de a bokrok ágai közt főhősnk már egyszerűen simán keresztül megy. A mozgás az alkalmazzuk motion capture technológiának köszönhetően hozza a megszokott minőséget, ezzel nincs gond.

Mint mindig kezezzük az est fénypontja, a zene, amely tényleg valami elképesztően jóra sikeredett. A szimfonikus zenekar és kórus összhatása, kiegészítve néhány pattogós, utólag belekevert techno-szerű elemmel fantasztikus hangulatot biztosít a játéknak - Beethoven nem írt volna jobbat, ha őt kérték volna fel a komponálásra. A muzsika az eseményeknek megfelelően, interaktívan változik, és biztosítja, hogy a hosszú várakozások közben se unatkozunk nagyon: ezt a zenét nem lehet elégyszer meghallgatni. Hangok terén sem rossz a helyzet, de itt a program semmi kiemelkedőt nem nyújt: 47-esünnk jó kis barátságos, mely hangja van, a környezeti zörejek pedig mind mennyiséget, mind minőséget tekintve átlagosak. Hangulatot, hogy a helyszíneken a civilek és az örök mindig a megfelelő ország nyelvén kiáltoznak, bár szökincsk nagyon gyér.

VÉGSŐ. A Hitman 2 méltó folytatása a nagy elődnek. Az első rész minden hibáját kiküszöbölték, és a játékmenetet is tovább finomították, így elmondható, hogy új - bár közel sem tökéletes - etalon született. A változtatás helyszínek - melyek közt találunk sivatgók, szibáni és modern felhőkarcolós pályákat is - és az összetett, sokféle módon megoldható küldetések izgalmat és hosszú játékidőt biztosítanak a lapokadást kedvelő, türelmes játékosoknak.

Csak aztán nem zongorahúr-készletet kéni karácsonyra... ■ **GREGE**



> ÉRTÉKELÉS



THE SIMS: UNLEASHED

Felvezetés: Művészi • Kérdés: Electronic Arts • Web: www.electronicarts.com



A különleges életmód, a házbuli, a forró pillanatok és a vakáció után újabb lehetőség nyílt meg a simek számára a The Sims ötödik kiegészítőjének megjelenésével. Természetesen a minden újdonságra kiéhezett sims-rajongók sáskamód lepték el a boltokat, és ismét a top listák élbolyába tolták fel az új csemegét, no meg az alapprogramot is. Az örület már 2000 óta tart, és úgy tűnik, a Will Wright által teremtetett sajátos virtuális show bővítésének lehetőségei végtelenek. A csoda az, hogy ezért a rajongók újra és újra hajlandók fizetni minél teljesebb életet biztosítva családjaiknak. Az Unleashed esetében úgy vélem, feltétlenül érdemes is, mert eddig ez a legjobban sikerült kiegészítő, legalábbis ami a tartalmat illeti.

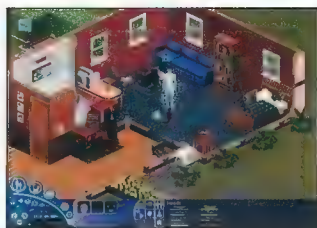
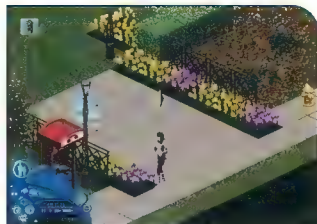
A vakáció lehetősége után részemről kíváncsi voltam, mit lehet még kitalálni, pontosabban lehet-e olyat kitalálni, ami valóban érdemi változást hoz a programban. Lehet, sőt az Unleashed hármas találatot könyvelhet el, hiszen megnövelték a szomszédság méretét, simjeink saját kis konyhakertben tevékenykedhetnek, sőt házi kedvenceket is dédelgethetnek. A 125 új tárgy főleg e két utóbbi bővítéshez kapcsolódik, de végülük az újdonságokat szépen sorba...

CIRMOS CICA HAJ. Alig kezdte el majd a játékot, máns észreveszed az első útját, hiszen hamarosan kutyák és macskák tűnnek fel a környéken. Lesz, amelyik kuncsorog nálad, míg mások csak áthaladnak a telken. Természetesen bármelyikükkel kezdeményezhetsz kontaktust, és a kőborállatokat magadhoz is édesgetheted, de ez nagyon sziszifuszi munka, ráadásul a veled már egész jó viszonyba került állat sokszor hetekre eltűnik, így ha kedvencre vágyasz, sokkal egyszerűbb elutazni az új városrészbe, és bevásárolni egy kutyust vagy egy cicát. A hazavitt kedvenc persze nem lesz automatikusan barát, sőt az sem biztos, hogy idővel minden családtaggal vagy a már meglévő állatokkal jóban lesz (akárcsak a valóságban). Az új családtagot szelídíteni kell; például a döngözés nagyon intim dolog, 50-es érték alatt nem érdemes próbálkozni. A kutya és a macska tanítható, és képességeik fejlődése főleg rajtad áll, bár a házörzés illetve a vadászat ösztöne bennük van, és mivel

rendszeresen gyakorolják, ez hamar maximumon lesz. Ha viszont egyéb produkciót (ugrálás, pítizés, tánc stb.), illetve engedelmességet vársz tőlük, rengeteget kell foglalkoznod velük. Mindennek gyümölcsét a versenyeken arathatod le, ahol a nevezési díj befizetése után kedvenced megmérettetik, és különféle díjakat nyerhet, amelyeket büszkén kithetsz otthonodban a megfelelő szekrényre. Részemről nem kedvelem az ilyesmit, így beértem néhány szerényebb helyezéssel; meg is ijesztett, amikor kiskutyám pitizve ugrálva követelte a szobában, hogy foglalkozzanak vele. Az viszont élményszámba megy, amikor boldogan csaholva behozza az újságot, a gazdi elé rohan, amikor az hazatér, elkergeti El Banditót, a mosómedvét, aki rendszeresen jár kukázni a házakhoz. A cicá is jól jön, főleg kiskert-tulajdonosoknak, mert a rágszálók írtása az ő specialitása (bár a nyulakat a csahos is nagy kedvvel üldözi), és ezt a házbán felbukkanó egerekkel hamar mesterszintre viszi, ha rendszeres dicsőretet kap a kiterített cincogók hulládjárt.

A kisállat-kereskedésben egyéb kedvenceket is lehet beszerezni: madarakat, hüllőket és halakat. De ezek helyhez kötöttek, és általában valamilyen értéket visznek fel. A madarak kínálatában külön vehetünk nagyobb papagájt, akit tanítva a karizma értéke nő, vagy kisebb szárnyasokat, akiknek kalitka is kell majd. Az iguána terráriumot igényel, viszont remekül viszi fel a room, illetve - ha foglalkozunk vele, akkor - a fun értékét. Ezt kicsit nehezményeztem is, miért nem él-





mény a kutyát döngönyözni, vagy a macskát cirógatni, míg a hulló kényeztetése az. Minden háziállat gondoskodást (etetés, takarítás) igényel!

A négylábúak életét számos tárggyal tehetjük teljesebbé, vidámabbá, ezeket most nem sorolnám fel. Egyedül a tűzcsapra hívom fel a figyelmet, mert ez nem a tappancsikonhoz került, hanem a kerti részbe, a virágok közé. E tárgy szerepe nem a tűzoltásban lesz jelentős, hanem a szobatisztaságra szoktatásban. Hátránya, hogy a környék összes kutyája itt végzi majd dolgát...

A BARÁTOK, A BARÁTOK. Imámmal negyvenne eme kedett a lakó- illetve szórakozó negyedek száma,

így még több lehetőség nyílik új emberek megismerésére, barátok (szeretők) szerzésére. Az állatokhoz kapcsolódó helyszíneket mi is meg-, illetve átépíthetjük. A beszélgetések témája is lehet az állat, s ezt a legtöbb sim kedveli is, bár a rengeteg macskát nevelgető néniül még így is nehéz lesz jóban lenni...

A karnier területén is megjelent öt új típus (ennek megfelelően ötven foglalkozás): állatgondozás, cirkusz, étkezés, divat, nevelés. Ezek rejtelmeit itt most nincs hely feltárni, de érdemes kipróbálni.

ÉN HIS HERTET HERTELTEM. Nem rendelkezem nagy tapasztalattal konyhakertek terén, de a simeknek mostantól lehetőségük nyílik erre. A telken kialakított kertet érdemes elkeríteni, majd beszerezni a magokat a gazdanegyedben. Az elültetett növényeket folyamatosan gondozni kell, a növényeket esetlegesen ápoló kertész itt nem fog tevékenykedni! Mindez szorgos kapálást, gyomirtást, locsolást jelent, és gondot kell fordítani a felbukkanó rágcsálók távoltartására (ideje beszerezni egy négylábú kedvenccet). A munka gyümölcse szüretelés után a megfelelő szekrényben kamatozhat (ingyen étel), illetve eladható a piacon is.

FELRE TÖLEM BÜBÁNYAT. Ha már ma ilyen magyar népdalos kedvemben vagyok, e címző alatt összegyezném tapasztalataimat is. Az egyik szemem sír, a másik nevet. Véleményem szerint az Unleashed a legjobb kiegészítő, de rengeteg apró, bosszantó hiba maradt benne, sajnos. Részemről már a telepítésével is gondok voltak, mivel az eddigi összes kiegészítő fent volt, és csak sokadik próbálkozásra jártam sikerrel, így a telepítési hercehurca alatt elvesztettem családjaimat. Kétségtelen tény, hogy minél több kiegészítő van meg, annál hosszabbra nyúlik a várakozási idő, mire egyáltalán a program elindul. Rendkívüli po-

zitívumnak tartom viszont azt, hogy teszi ezt az „ős” minimum konfiguráción is; igaz, a szórakozó negyedekben és 3-as sebességgben szaggat.

Az állatok hemzsegeése egy idő után idegesítő is lehet, és az úttesten hancurozó kutyák-macskák óráig (!) tartó túlköklésre kényszeríthetik például a távozó taxit. A zaj a legkevésbé sem érdekli őket, ezt jó lett volna megoldani, mert a játékos számára nagyon idegesítő. A kiállítás, illetve verseny apró hibái szintén bosszantók, és az alapján kapott kiállítónegyedek érdemes azonnal átépíteni, hogy szórakozásnak és pihenésnek is legyen hely.

A hobbi kert jópófa ötlet, de túl sok értelmét nem látom, igaz, a valóságban sem vagyok konyhakertművelő, pár cseresep fűszernövényvel beérem, és elég a fű. De biztos lesznek, akik örömmel nevelgetik paradicsompalántáikat...

A szokásos, lassan már fohásznak minősülő kérréssel zárnom cikket: Könyöröljétek meg rajtunk, adjátok meg nekünk a hétvégét, vagy legalább egy vasárnapot! ■ **ULY**

> THE SIMS DELUXE EDITION



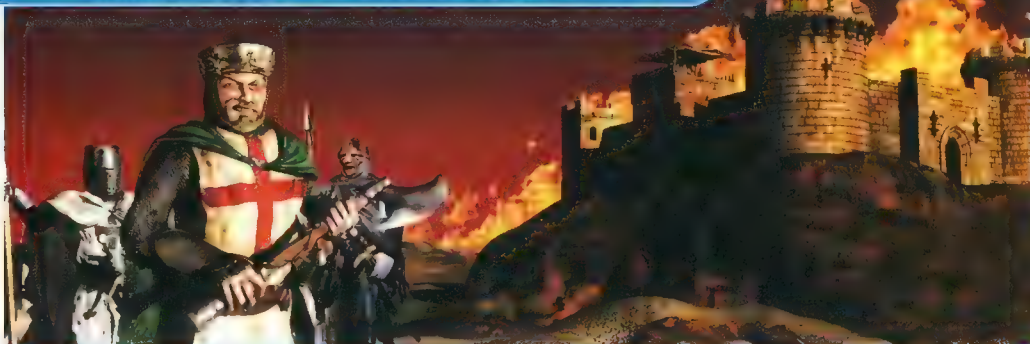
Régóta várom már, hogy valamilyen akciós csomagban megjelenjen a The Sims alapprogram és kiegészítői, kedvező vásárlási lehetőséget kínálva ezzel az új játékosoknak. Ezt az igényt elégti ki részben a most megjelent The Sims Deluxe, amely tartalmazza a „Lvin” it Up kiegészítőt is, sőt még egyedi csemegéket is kínál: a vállalkozó kedvű játékosok végre könnyedén tervezhetnek tárgyakat és ruhákat a The Sims Creator segítségével, emellett az extra kiadásban vannak új tárgyak és ruhák is. A Deluxe verzió megjelenése miatt petíciók tettek közzé az interneten azok, akik megvásárolták az eredeti programot és annak kiegészítőit, hiszen ők rá lennének kíváncsiak, hogy az újítások miatt újra megvegyék ezt a csomagot is...

> ÉRTÉHELES

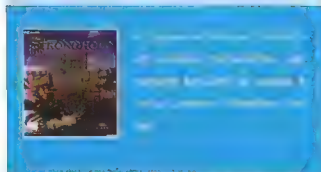


STRONGHOLD CRUSADER

Frédéric / Miroslav / Károly / György / Péter / ... / WORDS



Erős vár a mi Hitünk. Jer, lovag! Jó keresztény szívünk nem tűrheti, hogy pogányok országoljanak, hol Krisztus Urunk született. Jeruzsálem segedelmet vár. Hív a Szent Föld... szólít a Hit.



MEGVÁLÓSLUT ÁLOM? Egy éve történt, hogy a stratégiai játékok rajongói új nevet kezdtek emlegetni: Stronghold. Szóbeszéd kelt egy játékról, mely valóra váltja végre mindannyiunk álmát. Egy játékról, melynek középpontjában a várépítés áll, melyben a játékos feladata szó szerint az lesz, hogy középkori várkastélyokat építsen, majd megtartsa azokat az ostromló hadak ellenében. A tájékozottak tudni vélték, hogy lesznek ostromtornyok, katapultok és mindenféle ostromgépek, sőt még alagutakat is lehet majd ásni a falak meggyengítésére – pont, mint az Egri Csillagokban. Meg lehet majd falakat, bástyákat, gyilkjárókat építeni, készleteket felhalmozni az ostrom idejére, és forró olajat önteni az ostromlók nyakába. Huhh... álmodoztunk, latolgattunk... izgulunk. Nagyon vártuk a játékot.

...ÉS A BESAVANYODOTT HRITHUS. Igen, kerek egy esztendeje történt, hogy az álom valósággá vált. Megjelent a Stronghold, alig pár hónap alatt több százezer példány talált belőle gazdára – ami nagy szó egy ismeretlen fejlesztő cégtől. A játékból benne volt minden, amiről az előzetes hírek regéltek, sőt, még annál is több. Valahogy mégsem volt az igazi. Az unalmas pályák, az ostoba AI, a beláthatatlan terep... csalódás volt. Nem állítom, hogy mindenki csalódott, de én igen.

Ezzel el is érkezünk a bajomhoz. Mert van nekem egy bajom – igen, jó nagy bajom van! Az utóbbi időben valahogy nem tudok maradéktalanul lelkesedni egyetlen játéktól sem. Kezdem úgy érezni, a Guru

Teamben én vagyok az a besavanyodott pasas, ak minden játékról lehúzza a keresztvizet, ahelyett hogy kedvet csinálna hozzá. Tényleg lehetséges, hogy mostanában minden stratégiai játék rossz? Nem lehet, hogy bennem van a hiba? Vegyük például a Stronghold: Crusadert, amelyről ez a cikk szól. Sasa úgy adta oda nekem, hogy „nézd már meg ezt a gamét, a külföldi site-okon magas pontszámot kapott”. Erre én: „Tényleg? Pedig az előző rész elég gyenge volt...”. Sasa: „De ebben állítólág kijavítottak minden hibát!”.

Hmm... szegény jó Sasa, nem tudta, hogy a besavanyodott pasas aligha fog egyetérténi holmi külföldi cikkirókkal. Fogja majd ezt a jó kis játékot, kivesés addig nyúzza, míg hibát nem talál benne, aztán meg jól lehúzza, végül jóllakottan leponozza.

Bizony ez fog történni. Mert a játék nem javult semmit... vagy marad a másik lehetőség: és én vagyok hülye.

MARRADJUNK A TÉNYEKNÉL. Mielőtt kritikai véleményemmel bombáznám a tisztelt nagydíjemet, vegyük sorra, mit is kínál a játék.

A Crusader önálló kiegészítés a Strongholdhoz, vagyis nem kell hozzá az eredeti játék, magában is játszható. Négy hadjáratot kínál, egyenként 5-8 küldetéssel; zavartalan várépítő játékmódot, valamint az Age of Empiresből megszokott „én nőttem nagyobbra gyorsabban, úgyhogy most legyakiak” zsánerű lokálhíros futamokat az AI ellen; helyi hálózatot és Interneten keresztül is nyomható többjátékos ös-



szecsapásokat; ja, és van benne pályaszerkesztő! Korrekt kínlat: pontosan annyi, amennyi az ilyen játékokba kell – fikarcnyival sem kevesebb, és hajszál-nyival sem több.

A játékmenet ugyanaz, mint korábban. Uralni egy területet, gyarapodni mind alattvalók számában, mind pedig vagyonban, kastélyt építeni, kialakítani a középkori jellegű gazdaságot, katonákat képezni, hadakozni. A játérendszer sem változott, és nem is volt rá szükség, mert úgy jó, ahogy van – nahát, ezt én mondtam! Ugyanezek a fickók készítették annak idején – még egy másik cégben – a Caesar sorozatot, úgyhogy nagyon otthonosak a termelési láncan alapuló gazdasági stratégiákban. A játékos először farmokat és bányákat épít, az itt termelt nyersanyagokat pedig fel dolgozó épületek segítségével értéke-
sebb, hasznosabb árucikkeké alakítja... bla-bla-bla.

Gondolom, nem kell tovább részleteznem, mindenki tudja, hogy működik ez. Elegendő lesz egyetlen példa: a farmokról behordott gabona a malomba kerül, ahol liszté őrlik, a lisztből pedig kenyeret sütnek a pékségben. A folyamat időigényesebb, mintha a játékos egyszerűen csak gyümölcsöket telepítene, viszont sokkal több élelmet ad, ami nem elhanyagolható szempont a termőföldön szűkös szivatgaj tájon.

Ugyanígy kell felőltetni kardokkal, páncélokkal, ljakkal a fegyvertárat... stb. A játékban figyelemmel kísérhetjük, ahogy a farmerek és a bányászok a várba hordják a nyersanyagokat, a mesteremberek továbbviszik azt a műhelyükbe, munkálkodnak rajta, majd a kész termékeket a raktárakba cipelik. A já-

tékos szeme előtt él és mozog az egész virtuális uradalom – ami csodálatos látvány.

A legfontosabb mérőszám továbbra is a népszerűség – középkori viszonylatban nem túl létszerű, igaz? Úgy emlékszem, pont ezt tettem szová már az eredeti játék ismertetésében is. Ettől függ, hogy az emberek jönnek-e a kastélyba vagy elvándorolnak onnan. Márpedig az épületek működtetéséhez munkás kezek kellene, a seregbe pedig fegyverforgatók. A populáció maximális létszámát a pillanatnyilag felépített házak száma szabja meg. Fontos, hogy a létszám mindig az éppen szükséges szint közelében maradjon, mivel munkások nélkül a gazdaság összeomlik, míg ellenben a sok dologtalan kéz pedig megannyi éhes szájat is jelent, amit etetni kell.

Habár a fejlesztők letették a nagy esküt, hogy a Crusaderben nem gazdasági, hanem elsősorban katonai jellegű küldetések lesznek, továbbra is – mint csaknem minden hagyományos sémára épülő RTS-ben – a győzelem nem annyira hadvezéri képességeket, inkább gazdasági vénát igényel. A népet táplálni kell, boldoggá tenni, adót szedni tőle, fegyvereket készíttetni vele, és katonákat képezni belőle. Meg persze felépíteni a kastélyt falakkal, bástyákkal, vízesárokkal... száz szóban is egy a vége: ez továbbra is inkább gazdasági szimuláció, mintsem hadijáték. Viszont kellemes előrelépés az előző részhöz képest, hogy legalább a kastélyt magának a játékosnak kell



megterveznie és felépítenie minden pályán, nem pedig a készen kapott erősségeket kell oltalmaznia.

ÚJDOBSÁGOK. A második részekkel és a kiegészítő lemezekkel kapcsolatban az első felmerülő kérdés mindig az, hogy az új küldetéseken túl miben kínálnak többet az előzőnél? A Crusader elsősorban új helyszínt hoz: a Szent Földet, s ezzel egy új népet és annak új egységeit: az arabokat.

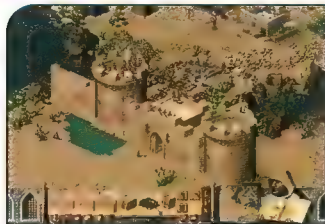
Fontos újítás a játérendszerben a zsoldostábor, ahol arab katonákat lehet felbérelni pusztán aranyért, anélkül hogy az ember komoly hadipart építené fel. Ha a védelmét a zsoldosokra alapozza, akkor már csak egyetlen feladata marad: minél több aranyat szerezni. Erre két módszer kínálkozik. Ha kocsmákkal, szobrokkal, cirkusszal... stb. kellő ellenséges tállatást nyújt népének, akkor magasra emelheti az adókat anélkül, hogy az emberek elhagynák a kastélyt. A másik, a járhatóbb út a megtermelt javak értékesítése a piacon. Mindazonáltal, a hagyományos módszer – a fegyvergyártás és katonák képzése – hosszútávon kifizetődőbb és katonailag is erősebb egységeket biztosít.

Újításként tűnnek fel az ostromlók lehetőségei között az orgyilkosok, akik megmészárolják a falakat, behatolhatnak a várba, és amellet, hogy odabent lemészárolják a mindenféle embereket, akár még a várkaput is szélesre tárhatják a kint várakozó sereg előtt.

A fejlesztők és a nyugati szakzsajtó azt állítja továbbá, hogy a Crusader abban is több az eredeti Strongholdnál, hogy a játéklehetőségek bővültek, és kiavították a játék gyengéit. Szerintem pont fordítva történt.

VÉHONYHA DICSÉRET. A vékonyka dicséret ezúttal a zenét illeti. Már-már Medieval: Total War minőség-





get hoz. Hangulatos, szép. A játék messze legjobban megvalósított alkotóeleme.

...ÉS TÖMÉRDEN HIRITINUS SZÓ. Mivel nem eredeti játékról, hanem folytatásról van szó, kritikai véleményemben nem a játékkonceptióra fogok összpontosítani, hanem arra, vajon sikerült-e kijavítani a korábbi verzió hibáit, sikerült-e fokozni a játékélményt, illetve hozni az eredeti játék hangulatát. Minthogy a játékot komoly kínok közepette, de végigjártam, így nem az Interneten olvasott ismeretökre, vagy a megfizetett szakvéleményekre hagyatkozom, hanem saját játékos tapasztalatomra. Kritikámat példákkal fogom alátámasztani... aki nem hisz nekem, csinálja utánam.

AZ 1500 HENYÉR ESETE. Már az eredeti Strongholdban is kritizáltam a küldetéseket. A játékrendszerben annyi jó lehetőség lenne érdekes és változatos feladatokra. Eredetileg azt képzeltem, hogy a pályák az általam tervezett és épített kastélyt teszik majd próbára, mindenféle változatos módon. Ez a remény a Crusaderben is megkíséreltem... de valóra most sem vált.

A pályák teljesítéséhez mindig egy előre megszabott feladatot kell végrehajtani. Ez változóan: „n” db ilyen vagy olyan termék összegyűjtése, vagy pedig időhatár, ameddig a kastélyt meg kell védeni az ismétlődő hullámokban érkező ellenségtől. Többnyire pedig a kettő együtt. Ennyi. Ennyire futotta a fejlesztők fantáziájából. Elsőre érdekes, másodszor rutin, harmadszor áldatlan dolog. Még jó, hogy most nem 50 hordó sert, hanem 1500 kényeret kell felhalmozni a győzelemhez. Legközelebb biztos 600 kosár alma lesz. Micsoda kihívás és változatosság egy ostromjátékban!

Visszatérve az 1500 kényerre. Az egyik pályán ennyit kellett összegyűjtenem a győzelemhez. Közben persze folyton jött az ellenség, és megkísérelte lerombolni gazdasági épületeimet: farmokat, fátelpeket stb. Ezek a vár falán kívül estek, és hogy megvéddem őket, hatalmas területeket kellett újabb falakkal elkéríteni és bástyákkal oltalmazni. Márpedig ehhez kő kell – ugye mindenki tudja követni a pályakészítőhöz logikájának láncolatát?! Ámde kőbányát csak a pálya szélén találtam, olyan közel volt az ellenséges terület határához, hogy a program ezt már nem engedte falakkal körbevenni.

Az eredmény: miután kiépítettem a gazdaságot, a leggyorsabb játékmenetben is hozzávetőleg másfél óra türelemre volt szükségem, míg az 1500 kényér összegyűlt. Közben az ellenség 3-4 percenként támadott, és felégette a kőbányámat. Ekkor: időt lelassítom, kőbányát újra felépítem, időt felgyorsítom. Mire az 1500 kényér összejött, ezt kb. harminc alkalommal ismételtam meg. Mást nem is nagyon csináltam. Én játékot még az életben nem untam annyire!

TE OSTOBA GÉP! Bármint is állítanak a játék fejlesztői, az Al továbbra is olyan ostoba, hogy az már fájdalmas. Mind építkezésben, mind pedig harcban mindössze egyetlen erőnyire támaszkodhat: egérderbiben a számítógép mindig gyorsabb.

Az ostromlók megrohamozzák a falat azon a ponton, amelyet az Al a leggyengébbnek vél – kiválasztásban többnyire hatalmas téved. Eszükbe sem jut, hogy kivárják, amíg az ostromgépek rést ütnek a védelmen. Az ellenséges lovasság fel a alá nyargal falaim tövében mindaddig, míg a várfortról halomra nem lövik őket mind az utolsó szálalig...

Ah, nem is pufogok ezen tovább, csak feldegesítem magam. Egyetlen színes kis történetet mesélek még el. A gyűjtogató parasztok meséjét. Ők a bérlelt arab zsoldosok legalja. Az Al hatalmas falkákban használja őket: megindulnak a kiszemelt irányba, és felgyűjtanak mindent, ami az útjukba kerül. Pontosabban, csak felgyűjtőnának, mert többnyire az első épületcsoportnál mind elégnék ők maguk is, mert annyi eszük már nincs, hogy eltávolodjanak a tűztől, vagy netán kikerüljék azt. Csak lángolva futkároznak, és visiztognak... és... és... sóhaj: inkább hagyjuk!

MÁS BOSSZANTÓ DOLGOK. A pályák jelentős részén beválik az a taktika, hogy az ember nem saját kastélyát veszi körbe falal, hanem az ellenség érkezési pontjait kerli el gondosan ügyelve arra, hogy a falat szorosan tapassza a pálya széléhez. Nagyön bábrándító, hogy ezt meg lehet csinálni! Ennél már csak az kiábrándítóbb, hogy az embernek kedve van megcsinálni. Mert annyira unja már az adott küldetést, hogy minden alkalmat megragad, hogy túl legyen rajta.

Az orgyilkosok léte inkább bosszantó, mintsem érdekes újítás. Ők képesek átámszni a várfalon, akár a leghevesebb ostrom közepette is. Ha az ember nem

figyel – mégpedig úgy, hogy folyton forgatja a 2D-s, izometrikus nézetű pályát, hogy minden falszakasza rálasson –, akkor az ljászok bizony nem a kapaszkodó orgyilkosokat lövik, hanem mindenféle kevésbé lényeges célpontot. Ez talán még nem is lenne baj, de a legbosszantóbb momentum akkor következik, ha az orgyilkos bejutott a váruvarra. Ez szerepből fakadóan zsúfolt: az épületek között állig látni az embereket. Az orgyilkos követéséhez megint csak állandóan forgatni kell a pályát... grrr. Mert az talán realis, hogy az orgyilkos bujkál, de akkor is idegesítő, hogy a játékvezérlés és kameraforgatás körülményessége teszi igazán veszedelmes ellenségéggé.

Hasonló bosszantó apróságokkal telelhatnám az oldalt, de hagyjuk! Ja, nem, még a leghihetetlenebbet azért elmondom! Erősen nehezményeztem, mikor az ellenség a saját várfalaimon belül, a saját váruvarom verte fel sátrait, és látott hozzá ostromgépek fabnkálásához. Nem hittem a szememnek!

ÁJÁNLÁS. A Stronghold: Crusadert jó szívvel ajánlom azoknak, akik az előző részt élvezték, és csak azért hagyták abba a játékot, mert elfogytak a pályák. Ők nem fognak csalódni, hiszen a kaland folytatódik, pontosan olyan minőségben és színvonalon, mint az eredeti. Akik viszont félbehagyták a Strongholdot, mert megunták a pályák egyhangúságát vagy az Al ostobaságát... nos számukra a Crusader csak felesleges pénzkidobás.

Végző helyett: minden jel arra mutat, hogy a Stronghold: Crusader nagy durranással lesz, de csak halk pukkanás lett belőle. ■ NYUL

> ÉRTÉHELES



// WEBLAPÁT //

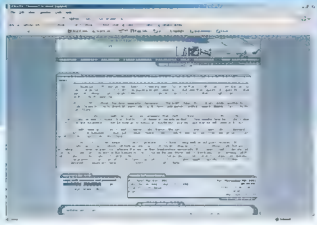
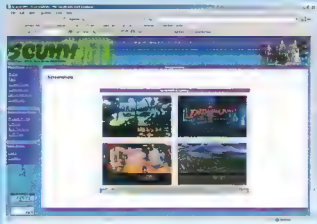
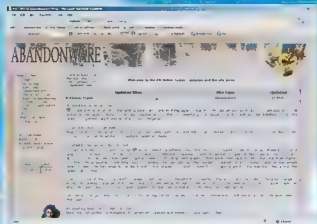
Egyre szélesebb körben ismert, hogy a ScummVM egy olyan program, amely lehetővé teszi a régi játékok futtatását a modern operációs rendszereken. A ScummVM a LucasArts kalandjátékok futtatására készült, és a LucasArts kalandjátékok futtatására készült. A ScummVM a LucasArts kalandjátékok futtatására készült, és a LucasArts kalandjátékok futtatására készült.

A megváltó neve ScummVM, a project hosztolója pedig a sourceforge. Összerakva így néz ki a dolog: scummvm.sourceforge.net. A sourceforge-ra egy másik örömteli alkalommal még visszatérünk, most azonban nézzük a ScummVM-et, azaz az első futtató környezetet (angolul virtual machine) a Script Creation Utility for Maniac Mansion nével ellátott kalandjáték interpreterhez (egyre több csillogó szempárt látok magam előtt).

A SCUMM még '87-ben készült el két jórávaló úriember által (Arc Wilmunder és Ron Gilbert), elősegítendő a roppant nagy népszerűségnek örvendő LucasArts kalandjátékok kiadását: Maniac Mansion, Day of the Tentacle, Monkey Island sorozat, Indiana Jones, Zak McKracken. Mindegyikük zseniális darabnak számít még manapság is, és ami az egészben a legjobb, hogy erről ismét meggyőződhetünk! A ScummVM segítségével köszönhetően ugyanis gépünk ismét képessé válik az előbb felsorolt játékok futtatására. Nem kell más tennünk, csak letölteni a project weboldaláról a futtató környezetet, majd előkotornunk az adott játékot, amelynek játékonny hatása alá kívánjuk vetni magunkat. Valószínűleg ez utóbbi lesz a nehezebb feladat, végszükség esetén a webes online shopokból fillérekért beszerezhető a kívánt darab (Az ebay.com állítása szerint például a Monkey Island 2 ára csak néhány rongyos "pieces of eight").

Szükség lesz még egy harmadik komponensre is a végső cél érdekében, ez pedig a Simple Directmedia Layer, amely a ScummVM futtatásához elengedhetetlenül szükséges. Az 1.2-es verziót innen tölthetjük le: www.linuxbsd.org navigáljunk a letöltés oldalra, és válasszuk ki a win32-es verziót, ha microsoftos platformon nyomjuk. Azért mondom ezt, mivel maga az SDL is, valamint a ScummVM is többplatformos szoftver, Windowson kívül futtathatók Linuxon, Unixokon (például FreeBSD), Macintosh-on, SGI Irixen, sőt akár még DreamCaston is! Érdemes átnézni a ScummVM dokumentációt és a faqot, megtudhatjuk belőlük, hogy miféle és fajta játékokat vagyunk képesek a rendszerrel futtatni. Itt van néhány, csak úgy felsorolás szinten: Zak256, Loom, Monkey, Monkey2, Monkey3, Tentacle, Dig, Simon the sorcerer, Full throttle, Sam & max, Indy3 és Indy4. A teljes lista böngészéséhez ajánlom a kompatibilitás oldalt: scummvm.sourceforge.net/compatibility.php. Éles szemű olvasóink kiszúrhatták, hogy a Simon the Sorcerer sorozat nem is LucasArts kiadvány, és mégis támogatott; ez pozitív dolog, de sajnos egyelőre ez az egyetlen külön sorozat, a programozók nem óhajtanak több játékot ScummVM-en implementálni, ha csak valaki nem adományoz nekik minimum kétezer dollárt vastag térszáz pizzára. Hajrá.

Azoknak, akik mindig is lusták voltak dokumentációt olvasni, összevont szemöldökkel ugyan, de leírom a teendőket: tehát, töltsük le a ScummVM-et, majd helyezzük a zip tartalmát egy olyan könyvtárba, amely benne van a PATH környezeti változóinkban, így nem kell majd minden játék könyvtárba külön bemásolni. Ezek után szerezzük be az SDL libraryt, ez Windowson egy darab dll állományt jelent, amelyet tegyünk be mondjuk a System32 könyvtárba. Amint ezzel a két lépéssel megvagyunk, így kell az adott játékot működtetni: `scummvm.exe -f shortname`. A -f kapcsoló a full screent, vagyis a teljes képernyős módot jelöli, a shortname helyére pedig az elindítandó játék ScummVM számára értelmezhető nevét kell megadnunk: `scummvm.exe -f monkey2`. Részletek a doksikban!



COMBAT MISSION 2

Felvezető: Dr. ...



Allig pár hónapja írtam ismertetést a játék előző részéről – Combat Mission: Beyond Overlord (CMBO) –, és máris itt a folytatás. Manapság ez a sorozat etalon a második világháborús stratégiai játékok terén. Akkor ismertettem a játék keletkezésének mesébe illő történetét, és bemutattam a játérendszer alapjait. Hogy ne kelljen önmagam ismételnem, ezt a cikket tekintsük az előző folytatásának.

Az előző rész ismertetésében azzal búcsúztam, hogy a játék elvárásolt, habár elavult grafikája megtöri a búbját. De – mint mondtam – jön a folytatás, amelyek az előzetes képek alapján már szép játék lesz. Lássuk csak: valóban szép játék lett a Combat Mission: Barbarossa to Berlin (CMBB)?

VALAMIVEL KORSZERŰBB GRAFIKA. Nem. Sajnos továbbra sem mondhatjuk a CM sorozatra, hogy szép. Legfeljebb annyit állíthatunk, hogy a grafika szebb és korszerűbb lett. Továbbra is fut szinte bármilyen gépen, és most már nem annyira kiábrándítóan csúnya. Sőt, dacára a „limitált” grafikai élménynek, a terepnek és az egységeknek határozottan hatásos hangulata van – nem tudnám pontosan megmondani, mitől. Pályája válogatja: a romos városok továbbra is rondák, az erdei, hegyi terepek viszont egészen jók. A fák ágai hajladoznak a szélben, a katonák feje most már nem akkora a törzsükhöz képest, mint egy tiziklós görögdiinnye. A játék fotogén: a shotokon jobban néz ki, mint mozgásban – amiért elsősorban az animációk és az effektek (pl. a füst) gyenge megvalósítása, valamint a talaj alacsony felbontású textúrája okolható. Ja, meg az, hogy a kamerát forgatva látjuk, hogy a kijelölt harcérter szélein túl nincs más, csak a nagy zöld, egyszínű üresség. Maradjunk annyiban, hogy a CMBB grafikája már szalonképes.

AZ ÚJ ETALON. Hogy játékrendszere szalonképes-e, ahhoz nem férhet kétség. A stratégiák és hadijáték-megszállottak legeltebb szalonjaiban is megállja a helyét. Mint említettem már, a CMBO is kategóriájának etalonjává vált... senki sem gondolta komolyan, hogy ehhez még lehet érdemben hozzáadni. Pedig ez történt. A realizmus és a taktikai részletesség újabb lépcsőfokra hágott. Biztos ismeritek az érzést: az ember mindenféle játékokkal játszik, és folyton ötletei támadnak, mit és hogyan lehetne tovább javítani... hát kérem, a CMBB játékrendszerének esetében tanácstalanul tárom szét a karom, nem tudom, mit lehetne itt még jobban csinálni!

AZ EMBER MINDENFÉLE JÁTÉKOKKAL JÁTSZIK, ÉS FOLYTAT OTLETEI TÁMADNAK, MIT ÉS HOVANY LEHETNE TOVÁBB JAVÍTANI NEM TUDOM, MIT LEHETNE ITT MÉG JOBBAN CSINÁLNI!

A POKOLBA, FEDEZZETEM! A különbséget az előző és a második rész taktikai játékélménye között egy mondattal lehet plasztikusan leírni. Ami az előző részben így hangzott: „a pokolba, nehézgéppuska, rohanjuk le!”, az a második részben így szól: „a pokolba, fedeztetek!”

A változást egy teljesen új taktikai elem, pontosabban egy új parancslehetőség eredményezte: a fedező tűz (cover arc, cover armor). Az erre alkalmas egységeknek – a legalkalmasabbak a gép-

puskák és a tankok – a játékos meghatározhat egy kúpot, melyen belül a következő körben fedező tüzet adnak. Ez azt jelenti, hogy amint ellenség tűnik fel a kijelölt területen, heves tűz zúdul rá. Közben a többi egység nagyobb biztonságban nyomulhat előre, mivel a kúpon belül tűz alatt tartott ellenség ritkábban és jóval pontatlanabban képes csak visszalőni.

DE HOVA TŰNT ROMMEL? Nos, a Combat Mission sorozat AI-ja nem Erwin Rommel-szintű. Ez van, ezt kell szeretni – még mindig jobb és okosabb, mint amit más játékokban láttunk.

Sajnos a CMBB taktikai AI-ja gyakorlatilag nem változott a CMBO-hoz képest. Márpedig ez a játék egyik gyenge pontja volt. Védekezésben a gép viselkedése egész elfogadható, ám támadásban szemiatomást gyenge. Többnyire csak annyit tesz, hogy nagy összevisszaságban elindítja az egységeit a zászlóval megjelölt fontos stratégiai pontok irányába, anél-

kül hogy mozgásukat összehangolná, és kihasználná a fedező tűzből származó előnyöket, vagy hogy igazán különbséget tenne páncélozott járművek és gyalogság között.

IGENIS, SZÁZADOS ÚR! 1944 ősze, a román csapatok várattalanul átállnak a győztes Szovjetunió oldalára, és offenzívát indítanak Erdély viszaszerzésére. Magyar csapataim a tisztás szélén, kiéptett védállásokban lapulnak, várják a közele-



dó ellenséget. Az erdő nyugodt, madárcsicsérgés hallik. Egyszer csak Almási tizedest hallom: „Csendet, csendet legyen!”. „Takarékoskodjatok a löszerrel!” Majd egy katona: „Ellenséges Tank!”. A tizedes: „Szörödjatok szét!” Lövöldözés, majd: „Segítsé! Eltaláltak!”. Kiáltozás: „Szárnyoldalakat biztosítani!” „Igenis, százados Úr!”.

Ezek a mondatok, tisztán és érthetően magyarul hangzanak el. Tökéletes kiejtéssel, többféle hiteles férfihangon. Nem, ez nem a magyar verzió, ez az eredeti angol nyelvű játékban van így. És a túloldairól távoli román kiáltások jutnak el hozzám. Hát lehet ezt a játékot nem szeretni?!

CSAPJUNK A LOVÁN HÖZÉ! Elég volt az üres általánosságokból! Itt az ideje elveszni kicsit a részletekben. A legjobban talán úgy mutathatom be a CM sorozat hihetetlen realitását és aprólékosságát, ha közben a tanácsaimat is kiosztom. Biztos vagyok benne, hogy sokak érdeklődését pont ezzel fogom felkelteni, hiszen mostanság nem sűrűn találkozunk olyan játékkal, amelyekben ennnyiféle lehetőség, taktika, trükk, kombináció közül választhatunk. Ennyire hasznos tanácsot lehet adni.



HÁT LEHET EZT A JÁTÉKOT NEM SZERETNI?!

MOZGÁS EMBEREK! A mozgatósi parancsokról nem árt egy kis elemzés, hiszen van belőlük vagy hatféle. Mikor melyiket érdemes használni?

Mozgás (Move) – A katonák masíroznak, nem számítanak támadásra.

Ez a mozgásforma viszonylag gyors és nem fárasztó. Legnagyobb hátránya, hogy egy esetleges támadás jelentős embervesztéseket okoz, ezért olyankor érdemes használni, ha a terep felderített, és nem várható kontaktus az ellenséggel.

Futás (Fast) – A katonák futnak, semmi mással nem törődnek.

Ez a leggyorsabb mozgásforma, viszont fárasztó. Komoly veszteségekkel járhat, ha ellenséges tűzbe kerülnek, hiszen nem fedezettől-fedezékig mozognak, ráadásul jelentősen le is csökken az esélyük, hogy észrevegyék az ellenséget. A nehézfegyveres szakaszok elveszithetik löszerük egy részét. A futást olyankor érdemes használni, ha

teljes fedezék mögött, gyors átcsoportosításra van szükség.

Előrenyomulás (Advance) – A katonák kis csapatokban, egymást fedezve nyomulnak előre. Számítanak az ellenséges tűzre, ami nem azt jelenti, hogy nyomban fedezékbe hasálnak, hanem óvatosan folytatják az előrenyomulást sokkal kisebb veszteségeket szenvedve, mintha csak a rendes Move parancs szerint haladnának. Ezért haladásuk lassabb és fárasztóbb annál. Városi, fedezékekben gazdag terepen érdemes használni, mikor olyan helyen kell átjutnia a szakasznak, amelyet az ellenség megfigyelés és tűz alatt tart.

Rajtautás (Assault) – A katonák tökéletesen kihasználják a fedezékeket. Futnak, hasra vetődnek, újra futnak. Keményen fedezik egymást. Ez a legfárasztóbb mozgásforma, és lassú is. Igazán arra jó, hogy a katonák megtegyék az utolsó pár métert addig, amíg kézítésába bonyolódhatnak az ellenséggel.

Kúszás (Snake) – A katonák hason kúszva haladnak előre, így az ellenségnek nehezebb kiszűr-





nia őket. Ha ez megtörténik, akkor is kis célpontot nyújtanak. Viszont ez a leglassabb mozgás és fárasztó is. Akkor érdemes használni, ha észrevétlenül kell valamit megközelíteni.

Vadászat (Hunt) – Csak olyan járművek képesek rá, amelyeknek lövege forgatható toronyban – pl. a tankok. A vadászó jármű a megadott irányba halad, de tornyával pásztázza a terepet. Amint célpont kerül a tűzvonalába, megtorpan, és tüzet nyit. Jelentősen lassabb a tankok Move vagy Fast parancsánál, viszont harci helyzetben a leghasznosabb utasítás.

SZERENCSETLEN BOHÓRUGRÓH. Nem kell sajnálni őket! A gyalogság univerzális fegyvernem. Ami nem azt jelenti, hogy minden feladatra alkalmas, hanem azt, hogy mindenre alkalmassá tehető – mondjuk, persze repülni nem tud. Képességet leginkább a felszerelése határozza meg. És akárcsak az életben, a CM-ben is ez a kulcsa a gyalogság hatékony alkalmazásának. Ezért az első dolog, amiről meg kell győződnöd, mielőtt a gyalogságot bevetnéd, az a fegyverzetük. Ha géppuskás vagy aknavető szakaszról van szó, azt már a terepen megjelenített figurákból is láthatod. Azt viszont, hány puskás, karabélyos, géppisztolyos katona van egy szakaszban, csak úgy derítheted ki, ha rákattintasz az egységre, és megnézed az interfész közepe táján feltüntetett kis fegyverikonokat.

Az egység tűzereje mindig attól függ, milyen fegyverei maradtak, és milyen messze van tőle az ellenség. Minthogy minden fegyvernem más a maximális és az optimális lőtávolsága, a szakasz újabb és újabb fegyverei kapcsolódnak be a tűz-



párjába, ahogy az ellenség egyre közelebb kerül.

Először a könnyűgéppuskák és a golyószórók nyitnak tüzet. Ezekből többnyire csak egy jut egy-egy szakaszra. Ezért számíthatatsz rá, hogy a többi katona fel fogja venni, és tovább tüzel vele akkor is, ha a fegyver eredeti kezelőjét megölték. Ha az adott egységén van ilyen fegyver, akkor vezényeld jó állásba, ahonnan nagy területet, távoli pontokat is belőhet.

A puskával vagy karabéllyal felszerelt katonák olyan 100-200 m körül kapcsolódnak be hatékonyan a lövöldözésbe. Ilyenkor az egység tűzereje jelentősen megugrik. Ezeknek a fegyvereknek az a legnagyobb előnye, hogy sok van belőlük, és gazdaságos a lőszerfogyasztásuk.

A géppisztolyal felszerelt egységeknek nincs párjuk a közelharcban – habár ilyenkor kapnak szerepet a kézigánátok is. A géppisztolyos egységeknek érdemes közelharcra türekedni, csak arra kell nagyon ügyelni, hogy könnyen kifogynak a lőszerből. Amikor távolról tüzelnek rájuk, inkább vonuljanak fedezékbe, majd igyekezzenek minél inkább rejtve és fedezékben megközelíteni az ellenséget. Lehetőleg minél jobban.

A HARCTÉR HIRÁLVNŐJE. Ezt általában a tüzérségre mondják, de a CM esetében kiterjeszténem a nehézgéppuskákra és a gyalogsági aknavetőkire is.

Az aknavetők és a géppuskák kétségtelenül a leghatékonyabb gyalogsági fegyverek. Mindkettőnek a kezeléséhez egyenlő több ember szükséges – hogy mennyi, az fegyverenként eltérő, egy nehézgéppuskás szakasz például 6-7 emberből is áll-

hat. Emberveszettség esetén a fegyver tüzgorsága és mobilitása lecsökken. Bármelyik géppuskával megeshet az a malőr, hogy beragad. Ilyenkor a személyzet tapasztalatától függ, mennyi idő alatt képesek ismét üzemképesé tenni. A gép puskákat úgy kell telepíteni, hogy nagy teret lássanak be, de ők maguk rejtve, fedezékben maradjanak. Az optimális céltávolságuk 200-500 méter. Az aknavetők akkor nyithatnak tüzet, ha vagy i személyzet, vagy az üteg tüzérségi felderítője („spotter”) látja a célpontot. A lőszerrel pedig óvatosan kell bánniuk, mert az bizony hamar elfogy. Minden tüzérségnek, még a térképen kívülről tüzelő nehézüzérségnek is van saját felderítője – ez nehéz szakma, a nagyapám tüzérparancsnok volt mindkét világháborúban, és sol horrortörténetet mesélt erről. Szóval a felderítő azután is nagyon hasznos, hogy az üteg lőszer esetleg elfogyott, mert optikai eszközeinek köszönhetően minden más egységnél szemfűleseit az ellenség felfedezésében. Csak arra kell odafigyelni, hogy a felderítőt sose helyezd más egység közelébe, amelyek személyeisen is részt vesznek a harcban, mert azok bizony magukra vonják az ellenség tüztét.

RIK HIRÁLVNŐ ÉRNEH. Az ATR, vagyis tankelhárító-puskával felszerelt egység nagy kincs, különösen akkor, ha nincs a terepen saját tank, ill valamilyen tankelhárító löveg. Ennek ellenére az ATR egységek elsődleges célpontjai inkább a könnyűpáncélos járművek: a fél-láncfalpas csepaszállítók és felderítő harckocsik lehetnek. Ezekre akár 400m-ről is veszedelmesek. A nehezebb páncéltávk tankok ellen is érhetnek el sikert, de ezekhez nem árt közelebb lopakodniuk, esetleg



rajtöve megvárniuk, amíg az elhalad mellettük, majd onnan fenékből billenteni.

A mesterlövészek („sharpshooter”) 100-500m között eredményesek igazán. Még a páncéltorony tetőnyílásán kikönyökölő tankparancsnokokat is képesek kilőni. Viszont nem igazán harci egységek. Az idő túlnyomó részében érdemes rejtőzködni velük, gyakran – kúszva! – helyet változtatni, és mindenképp elkerülni a nyílt tűzharcot.

A pionír egységek utat nyithatnak az aknamezőkön át.

Elboldogulnak a drótkadályokkal is, mivel van robbanóanyaguk. De a drótkadályokon átjutásra van egy jobb trükk is. Bárhol, ahol az akadályal azonos helyen kráter látszik, a csapataid akadálytalannul átkelhetnek. Ha nincs kráter, akkor csak rendeltel kell egyet: tűzérséggel, tankokkal, aknavetőkkel... vagy éppen a pionír unitok robbanószerivel.

ACHTUNG, PANZER! A CM sorozatban nem úgy van, mint a megszokott RTS sémában. A páncélosított járművek nem a gyalogos egységek erősebb, sérthetetlen továbbfejlesztései. Akárcsak a valóságban: külön fegyvernem, amelyiknek megvan a maga erősségei és gyengéi. Használatuk, oltalmazásuk, műveleteik összehangolása a gyalogsággal külön tudomány.

A tankokat soha nem szabad gyalogos fedezet nélkül hagyni. Ha nyílt terepen támadsz, haladja a kalival a gyalogság előtt – sajnos a CM-ben nincs lemodellezve az, amikor a gyalogosok a tank mögött, annak fedezékében haladnak, így ezzel ne is próbálkozz! Erdőben és városban, ill. beláthatatlan terület felé közeledve a tankok maradjanak le 50-100 méterrel, onnan fedezzék az előrenyomuló gyalogságot.

Időnként nem árt a tankokra úgy tekinteni, mint rohamlóvegyekre: vagyis önjáró ágyúkra. Támadásuk is érdemes néhányat hátul tartani, majd bárhol bevezethető könnyűtűzérséggel használni. Védekezésben pedig kifejezetten ez az elsődleges szerepük.

Az egyes tankok lehetőleg úgy helyezkedjenek el, hogy frontjukat mutassák az ellenség felé. Szé-



rencsés, ha épületek sarkán állnak, ill. az erdőszélén, részben takarásban. Törekedj az ún. „hull down” helyzetekre: amikor a tanknak csak a tornya látszik ki egy magaslat mögül, így tűzerejéből nem veszt, miközben ő maga kisebb célpontot mutat, és legsérülékenyebb részei (pl. a láncfal) takarásban vannak az ellenségtől. És soha, soha ne engedj a kísértésnek, hogy egy tankot a legmagasabb ponton állíts fel, ahonnan mindent belát... mert ez azt jelenti, hogy bárhonnai ki is löhetik!

EZ A JÁTÉK NYUGODT ÉLETMÓDOT ÉS SZÓ- SZÓLÉSRE VALÓ HAJLAMOT KÍVÁN.

Ne lepődj meg, ha egyik tankodat kilövi a gyalogság vagy egy nehézegeppuska. Az ilyesmi nem lehetetlen, csak nehéz. A távoiságtól függ és a tank páncéltáztól. A tank nem egybefüggő, homogén páncéltázzal rendelkezik, amelyet sehol nem lehet átlýkasztni. Persze, a tervezők nyilván erre törekednek, mégis minden tanknak vannak gyenge pontjai, és a CM modellezi ezeket. Légy óvatos, mert a tankot a saját lövése is kivégezhet, ha a célpont közvetlen közel volt.

Hacsak nem robban fel – ami ritka eset –, a kilőtt tankról nem lehet azonnal megállapítani, hogy valóban működésképtelen-e már. Ezért ne lepődj meg, ha az embereid egy ideig még tovább tüzelnek rá. Ez így volt az igazi háborúban is.

Amikor a tank működésképtelenné válik, akkor a legénysége elhagyja.

Ezután már nem lehet semmire sem használni – legfeljebb fedezéknek. Ugyanez a helyzet az elhagyott ágyúkkal is. Hogy miért nem lehet visszarendelni a legénységet, és újra használni a látszólag sértetlen felszerelést? Hisz, épp azért hagyták ott, mert már nem működik! Ráadásul a háborúban szabály volt, hogy a hátrahagyott felszerelést teljesen működésképtelenné kell tenni.

Ritkán fordul elő annál bosszantóbb malőr, hogy egy tank elakad a terepen („bogged”). Ez laza talajon, bokrok, fák közt, esetleg házak romjai között történhet meg. Ilyenkor töröld az összes moz-



gási parancsot, majd vezényelj hátramenetet pontosan abba az irányba, ahonnan a tank érkezett.

A gyalogosok felülhetnek a tank hátára („embark”). Ez a játékban is pont azzal jár, mint a valóságban: jóval gyorsabban haladhatnak, viszont fokozottan ki vannak téve az ellenséges tűznek és a tank páncélját érő lövedékek repeszhatásának.

Amikor levezényeld a gyalogosokat a tankról, mindig a tankhoz közel jelölj ki „disembark” pontot, különben a gyalogosok a tankon maradnak, és türelmesen várják, hátha az közelebb szállítja őket a kijelölt pozícióhoz.

ÉRTÉKELÉS. A Combat Mission előző részének értékelésekor már rőt a fejlem. Kiváló játék, igazi gyöngyszem, amelyik a mai inséges időkben olyan ritka! Bármelyik játéknál többet ér, amelyei az elmúlt években játszottam.

De a grafikája gyenge. Ezért a múltkor is érdemein alul pontoztam és kénytelen leszek megtenni most is – pedig úgy fájt érte a szívem! Sajnos ez a wargame műfaj már csak ilyen: kiemelkedő játékok gyenge grafikával.

Ennek ellenére tiszta szívűből és maximálisan ajánlom. Aki belevág, csak egy dolgot tartson észben: ez a játék a maga turn-based rendszerével és végtelen realizmusával nyugodt életmódot és szószólásra való hajlamot kíván. ■ NYUL

> ÉRTÉKELÉS

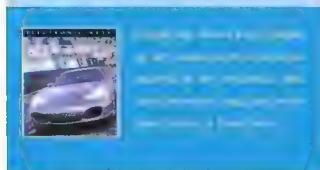
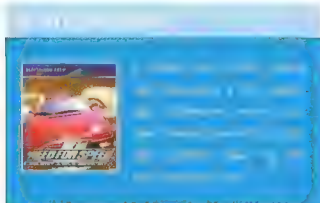


NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

1. PlayStation 2, 2. Xbox, 3. PC, 4. Mac OS X



Need For Speed, NFS: Special Edition, NFS II, NFS II SE, NFS III: Hot Pursuit, NFS IV: Road Challenge (High Stakes), NFS V: Porsche Unleashed és most a Hot Pursuit 2. Tudtátok követni? Mert én csak nagy nehézségek árán. Ami talán nem csoda, mert a sorozat lassan annyi fejezetből áll, hogy a brazil szappanoperák is megirigyelhetnék. Adja magát a kérdés: futószalag effektus? Mindjárt kiderül...



VALLOMÁS. Megmondom őszintén, soha nem voltam nagy NFS-rajongó. Számomra mindig is túl egyszerűek voltak, egyedül talán a Porsche dobogtatta meg a szívemet, mert éreztem rajta, hogy az Electronic Artsnál kicsit komolyabban vették a programozást, ami elsősorban az autók mozgásán volt észrevehető; vezetés során mutatott néhány szimulátor-jellegzetességet. Az előző részekben ez abszolút nem volt meg, ezért nem is kötöttek le huzamosabb ideig. Ne értesek féltre, semmi bajom az arcade játékokkal, de csak ha jól van megcsinálva. Pár hónappal ezelőtt, a MotoGP-re 95%-ot adtam, noha annál egyszerűbb modellezés nem nagyon létezik. Viszont - a maga kategóriájában - részleteiben annyira tökéletes volt, olyan sokat nyújtott játékelményben, hogy még a Hónap játéka címet sem sajnáltuk tőle. Ezzel csak azt szeretném hangsúlyozni, hogy boldogan adok jó értékelést bármilyen játékról. Ellenben a cikk végén szereplő 80-as szám jelzi, hogy ebben az esetben sajnos akadtak hibák rendezésen.

HIMARRADT. Mielőtt belemélyedhettem volna a játékba, rögtön egy technikai gondot találtam magam szemközti: a gépigény. Hát igen, manapság lassan meg kell szoknunk, hogy a PIII-800-GeForce 2 párosítás kevésnek bizonyul. Bár egy kis

odafigyelés azért szép eredményt hozhat 1024x768-ban maximális részletességgel persze keményen rángat (főleg, ha sok ellenfél van előtünk), de ha kicsit visszavesszük a grafika minőségét, meglepő sebességnövekedést tapasztalunk. Érdemes ezt jól belőni, mert szépségéből nem sokat veszünk, futási teljesítményét tekintve pedig rengeteget nyerhetünk. Egy 2 gigás procit és egy GeForce 4 azóta megoldotta ezt a gondot (csókotatom a hardvergyártókat, hogy sikerült megszabni dítaniuk 200 ezer forinttól...), óriási érzés új játszani, hogy soha nem szaggat be, és kompromisszumokat sem kell kötni.

A továbbiakban viszont nem kevés megalkuvásra kényszerülünk. Először is vegyük szemügyre az autót (amit csak vezetés során tudunk megtenni, mert érthetetlen módon a menüben nem találjuk meg az előző részekben megszokott slide show-t: biztosan sokan végiglapozgatnák a fényképeket). A választéka igazán nem lehet panasz, sikerült a legdögösebb sportkocsikat összeválogatni. Ha be tudtuk préselni, akkor van itt valahol egy táblázat, ezért a felsorolásuktól ezúttal eltekintek. Általánosságban elmondható, hogy mindegyik tökéletes formát kapott, egyszerűen gyönyörűek (egyébként 23 típus van, és ezek NFS változatai, de csupán külsőségekben - spoiler, könnyűfém-felni és festés



- tének el az eredetitől). Amit nagyon hiányolok, az a belső nézet. Nincs! Az EA részéről ez szernem hatalmas öngól. Nem azt mondom, hogy nem jó az a kameranézet, amikor az autót hátulról látjuk, de a műszerfalakat már csak érdekességként is berakhatták volna. A legtöbbünknek soha az életben nem adatik meg, hogy lássunk ilyen autósodákat belülről, épp emiatt érzem súlyos hibának a hiányukat. Van egy olyan nézet, ahol a lökharlón ülünk, és látjuk az eredeti fordulatszám- illetve a sebességmérőt, de hát ez sovány vigasz. A kocsi hangja valamennyire kárpótol minket. Kis jóindulattal mindegyikre rá lehet ismerni: a McLaren rekedt, a Viper morgó, a Lambo szigorú, a Ferrari élénk és így tovább. Ha már a Ferrarinál tartok: nincs a váltónak ez a jellegzetes hangja, holott szinte már védjegynek számít. Ez is kimaradt. A játék zenéje azonban jól eltalált, nekem legjobban a Fever For The Flava tetszik (az aktuális zeneszám címe kílásra kerül a bal alsó sarokban, így könnyen beazonosítható).

Kimaradt továbbá az elvárható élethűség. Persze, értem én, hogy ez a játék nem arról szól, de környögm, egy minimális szint azért elvárható lenne. Mert ha egy 400 lóerős, hátsókerek-meghajtá-

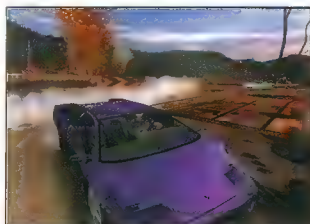
sú BMW M5-osnek kanyarban padlógázt nyomok, és nem tör ki a hátulja, azért egyáltalán nem tudok lelkesezni. Meg azért sem, ha az autók úgy tapadnak az úthoz, mintha oda ragasztották volna őket. De felfedeztem olyan tulajdonságokat is, amelyek tetszenek. Ilyen például az autók egyedi viselkedése. Nem biztos, hogy a legerősebb, leggyorsabb kocsi a nyerő. A 386 km/h végsebességű, 3,2 mp alatt 0-100-ra katapultáló McLaren F1 helyett ne-

kem sokkal jobban bejött a „csak” 322-t tudó, lassabban gyorsuló Mercedes CLK-GTR (azért harmadikban kipörögi a 230-at!). Jobban csúszkál, mégis gyorsabb vagyok vele, és a kordában tartása is nagyobb élvezetet nyújt.

Ezután érdemes visszalátni egy Ferrariba, és menni néhány kört. Teljesen más érzés irányítani. De a fizikát tekintve az alapvető bajomat ezek a finomságok sem tudják feledtetni.

> TESSÉN VÁLASZTANI

Név	Gyorsulás (0-100 km/h)	Végsebesség	Teljesítmény
Lotus Élise	.5,6 mp	.200 km/h	.122 LE
Vauxhall VX220	.5,6 mp	.220 km/h	.145 LE
Opel Speedster	.5,7 mp	.220 km/h	.145 LE
Ford TS50	.5,9 mp	.250 km/h	.335 LE
Mercedes CL55 AMG	.6 mp	.250 km/h	.355 LE
Jaguar XKR Coupe	.5,2 mp	.250 km/h	.370 LE
BMW M5	.5,3 mp	.250 km/h	.400 LE
BMW Z8	.4,6 mp	.250 km/h	.400 LE
HSV Coupé GTS	.5,3 mp	.255 km/h	.402 LE
Ford SVT Mustang	.4,9 mp	.282 km/h	.385 LE
Chevrolet Corvette Z06	.3,9 mp	.275 km/h	.405 LE
Dodge Viper GTS	.4 mp	.298 km/h	.450 LE
Ferrari 360 Spider	.4,4 mp	.290 km/h	.400 LE
Porsche 911 Turbo	.4,2 mp	.305 km/h	.415 LE
Aston Martin V12	.4,5 mp	.306 km/h	.450 LE
Ferrari 550 Barchetta	.4,4 mp	.300 km/h	.485 LE
Lamborghini Diablo 6.0	.3,9 mp	.330 km/h	.550 LE
Porsche Carrera GT	.4 mp	.330 km/h	.558 LE
Lamborghini Murciélago	.3,8 mp	.330 km/h	.571 LE
Mercedes CLK-GTR	.4 mp	.322 km/h	.600 LE
Ferrari F50	.3,7 mp	.325 km/h	.513 LE
McLaren F1	.3,2 mp	.386 km/h	.627 LE
McLaren F1 LM	.3,8 mp	.333 km/h	.668 LE



> HOT PURSUIT * - PRÁSKÉNT

Dauby mesternek köszönhetően kipróbálhattam a Playstation 2-es változatot is, és szomorúan kellett megállapítanom, hogy a két játék között ég és föld a különbség.

Talán mondanom sem kell, hogy a program a legapróbb döccenés nélkül, vígan szaladt, de azt már igazán pófátlanságnak tartom, hogy a PC-n megjelent HP2 tulajdonképpen butított verzióknak tekinthető. PS2-n az autók mozgása egy fokkal jobb (a készítőik persze itt sem vitték túlszába a realitást...), nem kevesebb, mint 49 járgány szerepel a kínálatban, ráadásul két olyan pályán is szálguldozhatunk, amelyek csak konzolra lett elkészítve. Arról nem is beszélve, hogy számos tereptárgy, útvonal és effekt hiányzik a számítógépes változatból (pl. erdőtűz, kődfoltok stb.). A rendőrök csak a harmadik megállításkor vetnek véget a rohanásnak, visszajátzáskor bármelyik kameraállásból nyomomon követhetjük az eseményeket, sőt olyan opciókat is beépítettek, mint az előretekintés: külön gombbal egy „szondát” lehet kilőni, amely látja a következő 100-200 métert, miközben a verseny erre az időre kimerevedik. A forgalom sűrűsége a legszebb belvárosi dugókat idézi, osztott képernyőn pedig (ami a PC-n kimaradt) óriási csatákat lehet vívni. Mindezeket figyelembe véve kijelenthetem, hogy sokkal nagyobb játékelményt nyújt.



A pályák nekem nagyon tetszenek. A 12 alap pályát meg kell szorozni négyfelé (előre, visszafelé, és ezek tükröződésai), ez így már igen soknak tűnik. Jónak tartom a vonalvezetéseket, nagyjából hasonlítanak a valódi utak szerkezetéhez, rengeteg levágásra van lehetőség (talán teljes NFS-ben sem volt ilyen sok mellékút, idő kell a teljes megismerésükhöz), és a hosszuk, illetve a nehézségük is tág határok között mozog. A legrövidebb az Alpine Trail elnevezésű (3,8 km), a leghosszabb a Tropical Sunset (20,9 km). Ha minél tovább szeretnél játszani, akkor Palm City Islandet ajánlom, mert igaz ugyan, hogy csak 11,9 km, de a program 8 kört is engedélyez. Azonban rendkívül sajnálom, hogy az időjárás teljes mértékben nélkülözhető. Nem azt kívánom, hogy az autók másképpen viselkedjenek, de egy éjszakai, ködös, esetleg hóeséses szakasz szerintem nagyon megdobná a hangulatot. A Jump camera hangulatjavító elemnek lett gondolva, de az első ugratások elhangzott „fű, de állat!” kifejezés a második esetén a „nagyon látványos, de így nem tudom irányítani!”-ra szelődött, míg végül eljutottam a „hogy lehet ezt kikapcsolni?” kérdésre. Valóban látványos, hogy az úttól való elemelkedéskor a kamera külső nézethez kapcsol, és lelassítja a játékot, de pont a földet érés pillanatában vált vissza az eredeti nézetre, ennél fogva az esetek döntő többségének a failai vagy a korlátal való közelebbi ismerkedés a vége (egyébként a kérdésre a válasz: Options/Game options/ Jump camera off).



Néhány dolog végképp elveszi a kedvemet. Ilyen a gyér forgalom, a minimális törésmódelllezés (a legnagyobb ütközés nemhogy menetteljesítményben, de külsőleg sem okoz túl nagy károsodást: kicsit behorpad a kaszní, felnyílik a motorháztető, az autó egy idő után füstcsíkot húz maga után, de sokkal többre nem lehet számítani), a rendőrök már az első lekapcsoláskor kivésznek a sorból, valamint a helikopterről dobált robbanó hordók eléggé primitív játékelemnek hatnak.

A replay megvalósítása minden kritikán aluli. Nem lehet nézetet váltani (!), más autóra kapcsolni (milyen nagy igényeim vannak, igaz?), kizárólag gyorsításra és lassításra van lehetőségünk. Így az egész nem ér semmit!

Alapjában véve jó a játék, de az NFS: Porsche után visszalépésnek érzem. Kicsit kellett volna még rajta dolgozni, vagy ha ez nem járható út, akkor legalább ne az Xboxos, hanem a PS2-es változatot írták volna át PC-re.

ÁTTEKINTÉS. A rengeteg játékmód közül mindenki találhat magának érdekes feladatot.

Hot Pursuit: 33 versenyen vehetünk részt, állandó rendőri felügyelettel. A visszapillantó alatt csillagok jelzik az „üldözöttségi szintünket”, és ha a kijelző nagyon tele van, akkor jönnek a különböző útkadályok: szögcsodrók, helikopter a hűlye hordóival stb. A rendőrök lerázására két módszer vált be: 1. kicsit magunk elé engedjük az autójukat, majd oldalról szépen kiforgatjuk őket, 2. útelágazás előtt mellénk engedjük, majd egy határozott kormánymozdulattal nekিপasszirozzuk a szialagkorlát élénkre. A sikeres küldetésért pontokat kapunk, amelyeket új autók, illetve pályák előcsalogatására használhatunk fel.

Championship: szintén 33 jobbnál-jobb feladat, ám a zsaruk helyett ellenfeleket kapunk.

Single Challenge: egyszeri versenyek.

• **Single Race:** verseny választható pályán és autótól, rendőrökkel vagy nélkülük, és egyéb állítás lehetőségekkel.

• **Be the Cop:** ha akarjuk, megfordíthatjuk a képletet, és mi magunk is rendőrökké válhatunk. Üldözésnek ne felejtse el bekapcsolni a szírnéni!

• **Lap Knockout:** minden kör végén az utolsó kiesik. Jó móka!

• **Tournament:** saját versenysorozat létrehozása a tulajdonságok tetszés szerinti beállításával.

• **Free Run:** időkorlát vagy ellenfelek nélküli szálguldozás. Remek alkalom a pályák megismerésére.

Multiplayer: hálózaton keresztül legfeljebb nyolc játékos küzdhet meg egymással.

Quick Race: a gép választ autót, pályát, ellenfelet, és már taposhatjuk is a gázpedálát.

SIMER[TELEN]. A készítőik részéről egyáltalán nem került volna sok energiába a cikkben említett hiányosságokat beépíteni, és akkor biztosan nagyobb elismertségnek örvendene - de abban az esetben is csak az arcade kategóriában. Ám ha ezek a hibák nem bosszantanak, és mindössze egy jó szeretnél szálguldozni, akkor ez a Te játékod.

■ TASNÁDI ZOLTÁN

> ÉRTÉHELES



THE LAST NINJA-SOROZAT

Ha már e rovatban fényezem a Last Ninját, nem mehetek el szó nélkül a zenéje mellett. A játék mindhárom része a 3 hangcsatornás korszak egy-egy örökzöldje, ami azért is szép bravúr, mert a System 3 minden Last Ninjához külön komponistát szerződtetett. Az első részben Ben Daglish (neki köszönhetünk a Krakout zenéjét is) és Anthony Lees teremtettek nagyszerű hangulatot keleti motívumokkal, majd Matt Gray (Deliverance, Tusker) alkotott feledhetetlent a második részben. Ebben megmaradt az előd hangzásvilága, de mozgalmasabb tempójú trackek váltották fel az ázsiai témákat, és ebből olyan prima muzika született, hogy a játékosok kívülről fújták, mely pályához (Central Park, Sewers, Basement – Ismerős?) tartoznak az egyes dallamok. Végül Reyn Ouwehand tette teljessé a trilógiát a harmadik rész lassú, melankolikus zenéjével – ebben egyébként rengeteg digitális(nak hangzó) effekt szerepel (esőcsöpögés, szélzúgás és hasonlók). Tán felesleges is említenem, hogy a Last Ninja-sorozat megjelenése óta a nosztalgiaóra hajlamos keverőmesterek kedvenc remix-témája – a <http://lastninja.c64.org> című fanpage-en az eredeti zenék mellett jó néhány feldolgozást is találtak majd.



NOSZTALGURU

➤ EZZEL JÁTSZOTTUNK...

5 ÉVE: QUAKE II. Amíg ugrásra készen várjuk a Doom 3-at, emlékezzünk egy kicsit Carmack mester korábbi remekére, amelyet egész szépen sikerült elfelejtenünk az utóbbi 5 év FPS-dömpingjében.

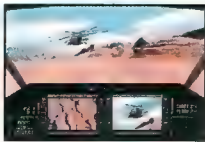
Pedig a Quake II remek folytatás volt jó néhány technikai újdonsággal, és a harmadik résszel elmentében ez a progi egyszerű single player pályákkal büszkélkedhetett (igaz, jóval véresebb volt, mint az első Quake, ezért Németországban tiltólistára is került). Hangulata hozta az



előd nivóját, és természetesen a technikai háttér sem hagyott kívánnivalót maga után: stabil engine-jét később több program licenclente – még tavalyra is jutott egy Quake II-motorú kései fecske, az Anachronox (amelynek egyébként az a Tom Hall volt az agytrösztje, aki még a Doom készítésekor éppen Carmack kollégája volt az id Software-nél).

10 ÉVE: COMMANCHE: MAXIMUM OVERKILL.

Talán meglepő, hogy az akciójátékok közé soroltam ezt a simulátort – azért merészeltem így tenni, mert a Comanche igencsak egyszerű irányítással rendelkezett, és élethű simuláció helyett inkább a gyors, pergő légi harcra fókuszált. (Ez a koncepció annyira jól sikerült, hogy a programot gyártó Novalogie azóta is ebből a névből él...) Szeret ezen kívül remek küldetéseinek, valamint



voxel-alapú, gyönyörű tájmodelleket prezentáló motorjának köszönhető – a játék megjelenésekor egy ideig szakemberek egy csoportja komolyan hitte, hogy ez a fajta voxel-technológia a jövő útja és nem a polygonalapú engine.

(Letöltés: <http://retrogames.intranet.hu>)

15 ÉVE: THE LAST NINJA. Erről a névről csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. A System 3 (ez a fejlesztőcég anno kb. olyan ázsioval rendelkezett, mint most a Blizzard) ügyességi-akciójátéka, a The Last Ninja a Commodore 64 talán legnagyobb legendája volt, s az abandonware-



oldalak megjelenése óta folyamatosan a letöltési toplisták első helyein találjuk meg a nevét. Tulajdonképpen e játékokban tiszteletük a third person-akciók elődjét, elvégre a játékmenet igen hasonlított a mai Tomb Raider-klonokéra, és az izometrikus nézet által a 3D-terep illúziója is biztosítva volt. A Last Ninja (és különösen két folytatása) grafikájában mindent kihozott a 8 bitből, és ugyanez elmondható volt a zenéről is. Néhány éve felröppentek pletykák holmi PC-re készült folytatásról, legutóbb pedig azt híresztelték, hogy ez a negyedik rész csak Xboxra fog megjelenni – hisz Pszuk, ha látjuk...

(Letöltés: <http://web.externet.hu/sk/c64/>)

20 ÉVE: WIZARD OF WOR. Azt hiszem, egyetlen veterán gamer sem vitatja, hogy az 1983-ban megjelent Wizard of Wor volt a Commodore cég szoftverfejlesztő részlegének legjobb játéka. Érde-

kesség, hogy a készítő 1982-ben „kiszivárogtatnak” egy Wizard nevű bétaverziót, amely szinte mindent tudott, amit az egy évvel később megjelenő változat. Egyetlen „apróságban” maradt el az utód mögött: csak egyszemélyes játékokra volt alkalmas. Nem csoda hát, hogy inkább az 1983-as változat terjedt el, hiszen a multiplayer lehetőség volt az igazi fun, a nélkül a program csak egy szörnyekkel benépesített labirintusban játszódó lövöldözős tucatjáték volt. Két joystickkal, egymás ellen nyomulva viszont verhetetlen volt, kedvéért néha még a főiskolán is félretettük a Doom 2-t. És milyen érdekes, hogy a kooperatív szörnyirtásnak induló partik már 20 éve is többnyire véres deathmatch-ekbe torkolltak...



(Letöltés: <http://web.externet.hu/sk/c64/>)

■ STÖKI

SOLDIERS OF ANARCHY

Felvezetés: Saverio Gatti • Képek: Saverio Gatti • Zene: Saverio Gatti



A real-time stratégiai játékok körében érdekes trendeket lehet megfigyelni. Egyrészt már régóta észrevehető a műfaj taktikai irányba tolódása (tehát az erőforrás-menedzsment visszaszorulása a hadmozdulatok irányításának a javára), másrészt mostanában minden cég arra törekszik, hogy RTS-eik minél realisztikusabbak legyenek. Fiktív környezettel szinte nem is találkozunk mostanában (Sudden Strike 2, Combat Mission, Medieval: Total War), de a hamarosan megjelenő nevek között is szinte csak valós történelmi háttérű progikait találunk (Platoon, Blitzkrieg). Gyakorlatilag ezek közé sorolható a német Silent Style (a Gorasul alkotói) most megjelent programja, a Soldiers of Anarchy is, mert bár a közeli jövőben játszódik, jelenkori harci egységeket és épületeket elevenít meg a monitoron.

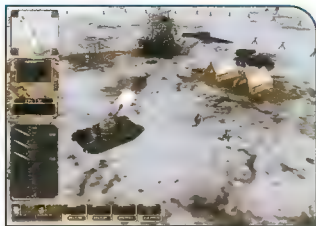
APOKALIPSZIS ITT ÉS MOST. Hogy hogyan lehetséges ez? Egy kiadós világévével, amely a keret-történet szerint 2004. november 4-én szabadul majd a Föld népeire egy halálos génvírus formájában. A kör gyorsan és biztosan terjed, ezért mielőtt orvosi úton vehetnék fel ellene a harcot, máris katonai eszközökre van szükség. Az első atomot a franciák robbantják szeretett Párizsukban, hátha így sikerül megállítaniuk a betegséget. Az ő példájukat más nemzetek is követik, de a járványt nem tudják megfékezni, ezért kedélyes kis végítéleti idill áll be az egész világon. Azaz, majdnem az egész világon. Létezik ugyanis egy titkos földalatti hadiipari kutatólabor valahol Európa és Ázsia határán, ahova egy maroknyi katonának sikerül behúzódnia. Ők visszavonulós taktikát választanak: magukra robbantják a bejáratot, és megpróbálják odalent kibeküldeni a kórságot. 10 évig bírják a pincében, aztán úgy döntenek,

hogy még mindig jobb vírustól meghalni, mint túl-méretezett vakondként élni tovább: kiavakodnak a napfényre, és szemügyre veszik, mi maradt a világból... A játék küldetéseit ezt az exodust dolgozzák fel: azt a néhány tucat csatát, amelyeket ezeknek az embereknek kell megvívniuk a posztapokaliptikus Föld anarchiában tengődő túlélőivel, hogy megtalálhassák helyüket a fenti világban, és elkezdhessék újrászervezni a civilizációt.

HATONADOLÓG. Bár a sztori szerint 2014-ben járunk, katonáink legjobb esetben is 10 évvel korábbi felszereléssel vághatnak neki a túrának, így a tárgylistán ismerős nevekkkel (Uzi, AK-47 géppily, M60, Molotov-koktél stb.) fogunk találkozni. A harceszközök azonban másodlagos fontosságúak ebben a játékban – a Soldiers of Anarchy-ban az emberélet a legdrágább kincs. Katonáink nélkül semmit nem tudunk véghezvinni, mert a legtáposabb tank is nagy rakás élettelen vas, ha nincs, aki irányítsa (a játékmenet kicsit emlékeztet a Commandosra). Ebből következik, hogy embereink roppant sokoldalúak: elvezetik a járműveket, legyen szó akár dzsipről, helikopterről vagy vadászgépről. Emellett tűrhetően bán-

nak a játékokban fellelhető dobó- és tűzfegyverekkel, s harctéri viselkedésüket is kellő mértékben finomíthatjuk három testhelyzet (egyeses tartás, pontosság lövéseket elősegítő térdelés, illetve a lopakodó hadmozdulatokhoz nélkülözhetetlen hason kúszás) és az agresszivitási szint kalibrálása által. Ezen kívül a derék terepruhások át is tudnak mászni alacsonyabb kerítéseken nagyban megkönnyítve az ellenséges Tűzép-telepek elfoglalását. RTS ma már elképzelhetetlen RPG-elemek nélkül – természetesen katonáink ebben a játékban is fejlődnek és szinteket lépnek, sőt, még specializálódhatnak is egy-egy „szakmára”. Ezek között többnyire egy-egy fegyvernem mesteri elsajátítását találjuk, de későbbi küldetésekben nélkülözhetetlen harctéri orvost vagy robbantási szakértőt is képezhetünk embereinkből (ez utóbbi kiemelt fontosságú az egyes helyszíneken való továbbjutás szempontjából). Talán felesleges mondanom, hogy katonáinkra úgy kell vigyáznunk, mint a szemünk fényére: ha egyetlen kulcsfigura elhalálozik, már kezdhetyűk újra az egész küldetést. A túlélési esélyeket elősegítendő egy kereskedelmi játékelemnek köszönhetően a missziók között pakolhatunk némi felszerelést egységeinkre – igen sok múlik ezen, nem ajánlatos például nagyon különleges fegyverekkel felruházni az egész csapatot, mert sem a terepen, sem az ellenséges raktárakban nem fogunk hozzá légszert ta-





látni. Viszont mindenképpen ajánlatos beruházni páncélokra, nem is beszélve az elsősegélycsomagokról és az olyan „jó barátokról”, mint a távcső. Bár egységfejlesztési szempontból kissé mellőzve vannak, a járművek és a rájuk szerelhető fegyverek is fontos szerepet kapnak a küldetésekben. Mint említettem, katonák nélkül a legkisebb talicska sem hajlandó megmozdulni – sőt, legalább két ember kell majdnem mindegyikhez (például a tankokba kell uteltetni valakit, aki vezet, és valakit, aki a löveget kezeli). A több mint 20 különböző földi és légi kütyű között találunk szállításra alkalmasakat, könnyű- és nehézfegyvereket (municcióik természetesen végesek), földi célpontok rémerit és légielérőket – nagy meglepetéseket tehát ezek sem fognak okozni.

SINGLE ALL THE WAV. A program hosszú és trükkös küldetésekkel operál, amelyeknek egyes elemei sajnos egy idő után már unalmassá válnak (robbantsd fel ezt, foglald el azt stb.), de szerencsére a szemünk előtt folyamatosan alakuló és állandóan befolyásolható sztori (amelyhez a program három különböző befejezést tartogat, attól függően, hogy milyen döntéseket hozunk a hadjáratban) fedeti ezt a hiányosságot. A programot egyébként a kulcsberetek halandósága miatt még könnyű fokozaton is nehéz végigjátszani (hát még a negyedik, „Apocalypit!” fokozaton...), jóformán veszteség nélkül kell megoldanunk mindent, ami Warcrafthez szokott stratégiák számára idegesítő lehet egy idő után. Éppen ezért, hogy legalább a csaták irányítása valamelyest könnyítve legyen, a fejlesztők olyan patch-et ígértek be, amelyre eddig még nem nagyon láttunk példát: felinstallálása után lehetővé teszi majd, hogy körökre osztott üzemmódban is vezényeljük az összecsapásokat a la Fallout Tactics.

Ez igazán öröndetes, mint ahogy az is, hogy a játékhöz adott editornak köszönhetően kellemes kis „mod community” kezd alakulni. Úgy vélem, inkább ez fogja biztosítani az újrajátszhatóságot, és nem a legfeljebb 8 személyes multiplayer üzemmód, amelyet egyrészt a készítőik összezsépsáltak (nincs skirmish és csak deathmatch-et lehet játszani), másrészt úgy tapasztaltam, hogy a Soldier of Anarchy nem nagyon élvezhető ilyesfajta játékmódban (az egymással szemben álló maroknyi katonából álló csapatok közül általában az nyer, aki előbb talál rá valami táposabb járgányra).

VILÁDVÖGE-HANGULAT. Ha multiban nem is, a program egyszemélyes játékaiban igen erős, és ehhez a hangulati elemek is hozzáteszik a magukét. Az egységek modelljei és ezek animációi igen korrektek: a katonák például mind a négy ajtót használva szállnak be a dzsipekbe, a járművek pedig ugyanúgy indulnak, mint a való életben (a helikopter rotorjának például be kell pörögnie, hogy fel tudjon szállni). A grafika többi része elnagyolt ugyan (különösen néhány textúra), de rondának nem nevezném, illik a járvány és atomcsapások utáni Földhöz. A tereptárgyak elpusztíthatók, mint ahogy a flora és fauna megmaradt képviselői is, az épületek robbanásai és a többi amortizációs látványelem pedig messze átlagon felüli, és a különböző tereptípusokra és időjárási effektekre sem lehet panasz. A hanghatások és a tökök katonadurkák (bár gyakran akadoznak) szintén hozzájárulnak a remek feelinghez, kár, hogy ugyanez már nem mondható el a gyatra zenéről.

ERŐGÉPIGÉNY. Mindehhez a funkcionalitásában szinte kifogástalan motor asszisztál: a kamerakezelés kétélféle (szabad és követő) üzemmódját némi

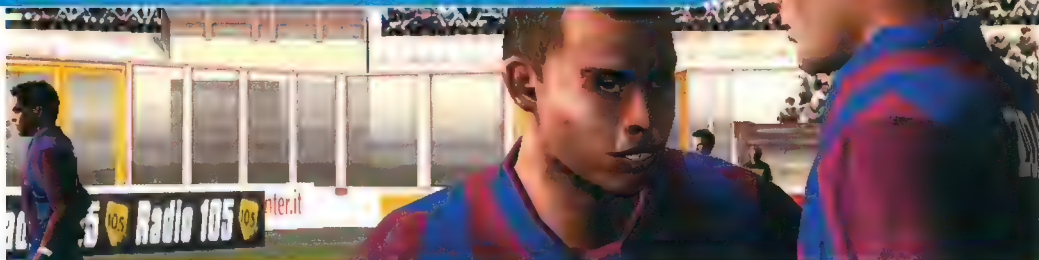
szünetelés után, de meg lehet szokni, és a poligonkezeléssel sem volt gondom. Egyedül a többnyire egyébként jól működő AI-ban találtam egy komolyabb bugot, nevezetesen a néha kifejezetten ostoba útkereső rutint, ám mivel sok egységünk úgysem lesz, ezt is el lehet nézni a programnak. A végére hagytam a feketelevelet: döbbenetesen és indokolatlanul nagy a játék gépigénye, és ez egyértelműen a gyéren optimalizált 3D-kód sara. A minimum konfiguráció tényleg csak minimális felbontásra és részletezettségre alkalmas, ha pedig mindent maximumra állítunk, egy GeForce Ti 44000-A MD XP 2K-256 MB RAM összeállítás is mindössze 15 körüli framerate-et produkál. Éppen ezért a játékelményt tekintve hiába ajánlom nyugodt szível a Soldiers of Anarchyt minden stratégiarajongónak, sajnos hozzá kell tennem, hogy combosabb videokártya nélkül és 1 GHz alatt nem érdemes próbálkoznival vele. Sebab, egy év múlva ideális teljes játék lehet valamelyik akkori Gamer magazin-nak... ■ **STÓKI**

> ÉRTÉHELES



FIFA 2003

Felvezető: László Zsolt • Képek: Electronic Arts • Web: M60000.hu

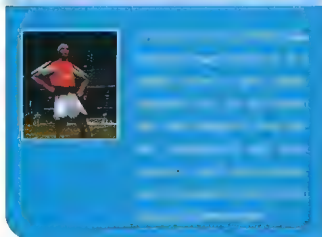
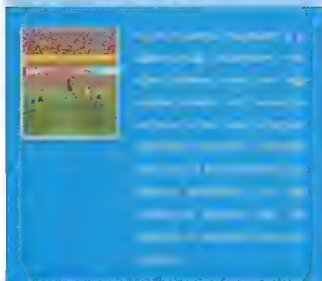


Az utóbbi néhány évben minden egyes tesztünk az aktuális FIFA-programról azzal végződött, hogy „mivel konkurencia nincs, ezért ez a legjobb, de azért most már megpróbálhatnák figyelembe venni a játékosok akaratát”. Ki tudja, hogy ez meddig mehetett volna így tovább, ha az Electronic Artsot nem kezdi el szorongatni két japán cég a konzolok világában. Tavaly mind a Sony (This is Football 2002), mind a Konami (Pro Evolution Soccer) nagyszerű focijátékokkal rukkolt elő PlayStation 2-n, ezek eladási eredményei igencsak a FIFA közelében voltak. Ettől aztán az EA-nál is észbe kaptak, és kiadták az ukázt: vissza kell szerezni az elpártolt, csalódott rajongókat – a 2003-as kiadásban gyökeres változásokat kell végrehajtani. A fejlesztés gőzerővel kezdődött meg, a csúcsideszakban körülbelül 160-an dolgoztak a programon (ez különösen akkor érdekes, ha tudjuk, hogy a Doom 3-at mindössze 16-an készítették). Ugyan ebből a VB-re kiadott verzió nem sokat mutatott, de most végre kipróbálhattuk, hogy milyen az, amikor a világ legnagyobb szoftverkiadója belead apait-anyait egy program elkészítésébe.

HEZES BÁRÁNY. Szó, mi szó, dolguk volt elég, a programozók és a grafikusok ezúttal tényleg nem lazálhattak. Kezdjük például a tavalyi rész egyik legnagyobb vihart kiváltott változtatásával: a kezeléssel. A passzolási rendszert egy éve teljesen átalakították – vagy mondjuk inkább ki: elrontották –, és hosszú órák után is szinte lehetetlen volt pontosan átadni a lasztrt, sikeres kiugratásról pedig még csak álmodni sem lehetett. Ennek immár vége, visszatért a régi megoldás: ha nagyjából egy társ irányába állunk, és lenyomjuk a passzgombot, ak-

kor odagurítjuk neki. A kiugratás már kicsit trükkösebb, hiszen ilyenkor társunk elé kell célozni – azaz fordulni – mert csak így tudjuk neki átadni. Egy másik örvendetes újítás, hogy a sprinteléshez nem kell megszállottként nyomogatni a megfelelő gombot, elég puhán ráhelyezni ujjacskáinkat, és játékosunk már suhan is a gyepon.

Szintén ide tartozik az idén minden EA Sports-játékban (jó, a NASCAR-ban speciál nincs) megjelenő EA Freestyle Control nevű megoldás, amely tulajdonképpen a csel-gombot hivatott helyettesíte-



ni. Ez annyiból áll, hogy rohanás közben a Shiftet is lenyomjuk, és így a haladási iránytól függően egy csejt mutatunk be. Így fantasztikus, játékokban eddig sosem látott testcseleket, vagy még extrább mozdulatokat – például az Zidane-ra jellemző megpördülés labdatelést – mutathatunk be. Az már egy másik dolog, hogy ezt a billentyűzetten nem túl könnyű dolog előadni, sokkal inkább javallott egy olyan gamepad, amelyiken két analóg kar van, itt a jobb oldalival lehetünk „szabadstílusúak”.

Szintén az előző rész átalakításakor esett valami kontár designer áldozatául a bejáratott pontrendszer. A 2003-as kiadásban ismét gyökeresen átalakították a programnak ezt a részét, az új megoldás ezúttal azonban maradéktalanul megnyerte tetszésünket. Mind szabadrúgáskor, mind szögletkor beállíthatjuk, hogy hová szeretnénk a labdát továbbítani (az előbbi esetében értelemszerűen kapura is küldhetjük), beigazítjuk, hogy hol szeretnénk eltalálni azt (így lehet csavarni), majd megpróbáljuk eltalálni a zöld csíkot a labda ábrája mellett levő csúszkán (mint egy golfprogramban). Minél jobban sikerül ez, annál pontosabban találjuk el a bogyót, így akár rávárásolhatjuk egy társunk fejére a labdát, vagy a sorfal mellett elcsavarva ki-írdhetjük az egyik felső sarkot. Persze ez nem könnyű

dolog, nekem eddig mindössze egyszer jött be – és akkor is Roberto Carlossal –, de egy biztos, végre lehet pontrúgásból gólt szerezni! Az is nagyon tetszett, hogy ha ellenünk fúznak, akkor mi állíthatjuk be a sorfalat, ráadásul fel is ugorhatunk, hogy magunkat feláldozva esetleg blokkoljuk a lövést.

ELLENFELEN. A kínálat igen széles, 16 bajnokság mintegy 350 csapatával szerencsét próbálhatunk (a cserékkel együtt ez bizony jóval több, 10000 focista). Természetesen a felállítás mindenhol a valóságot tükrözi, mindenhol az ideai adatokkal fogunk találkozni. A szokásos játékmódok (barátságos meccs, bajnokság, kupa) mellett szerencsét próbálhatunk az ún. Klub Bajnokságban is. Ez nagyon hasonlít a BL-re, de itt a 18 csapat kétfordulós bajnokságot vív, hogy végre eldöntsék, ki a legjobb kerek e világon (mondjuk, csak európai gárdák szerepelnek, de azt hiszem, nem véletlenül). Eme együttesek otthoni stadionjai mind le vannak modellezve, ezen felül van négy kitalált pálya a többi csapat számára, továbbá két titkos is (a Stade de France és a VB-re épített szülői aréna).

A Klub Bajnokság igen jó választás lehet a kezdetekhez, hiszen itt minden mérkőzésen a legna-

gyobb focisták csapnak össze, biztos mindenki ki tud választani egy kedvenc együttest. Én a Barcelonával próbálkoztam, eleinte meglehetősen sikertelenül, középpályán mindig lejátszottak. Ekkor próbáltam ki, hogy miként működik a játékosvásárlás a FIFA 2003-ban. Mint kiderült, meglehetősen egyszerű módon: kiválasztjuk az országot, a csapatot, majd a kívánt játékost, és rákattintunk a Válsárlás gombra. Legjobb tudomásom szerint a legújabb FIFA-szabályok szermt ilyesmit idény közben nem lehet művelni, de oda se neki, itt olyan kereket szedhetünk össze, amilyent csak akarunk. Meg amilyet a pénztárcánk elbí. Szerencsére a Barçának ilyen gondjai nem voltak, rögtön megátogattam a Realit, és ők minden vita nélkül (hahát) átengedték nekem Zidane-t és Ronaldót – majd a Liverpooltól Dudeket. Ezután a jó öreg Robbie Carlóst gyűjtöttem be, most éppen Beckhamen gondolkozom, hogy a jobb oldalról is hasonló szintű kiszolgálásban legyen része Kluivertnek ...

MINTHA CSAK A TÉVÉT NÉZDÉNN. Akármilyen sportjáték érkezik – bármilyen kiadótól –, a PR-szövegek, a sajtóanyagok között minden esetben szerepel, miszerint a játékos csak az adott produktumban képes átélni a valódi sport szépségeit, de

> A FUTBALL TANÁCS

Talán azért sikerült az idei része a FIFA-nak ilyen jóra, azért volt benne ennyi újítás, mert felkérték három játékost, hogy segítsék a fejlesztést. A trió nem csak az intróban tűnik fel, de állításuk szerint a játék egyes részeinek kidolgozásában is részt vettek. Így Roberto Carlosnak köszönhetjük a megújult szabadrúgási rendszert, Giggsnek a cselezést, a „fricskákát”, Davidsnak pedig a labdakezelést és a labdatartást. Hogy ténylegesen mennyit segítettek, azt persze nem tudni, de ez talán nem is számít – a lényeg az, hogy a FIFA 2003 vég-re realizstikus fociprogram.





ott aztán minden klappol. Azt hiszem, elmondható, hogy az esetek 99%-ában erről szó sincs – bár a játékok védelme érdekében azt is megjegyezném, hogy a program ettől még lehet jó is. Ezúttal is olvashattunk ilyesmit: az ellenfél mindig a mi játékkunkhoz idomul, akár menet közben is taktikát változtat, meg egyáltalán, minden úgy történik, mint az igazi fociban. Persze, persze, végül is a reklám-felelősöknek ez a dolga, de ki hisz nekik mostanában? Senki...

Egészen eddig, ugyanis az Electronic Arts kanadai fejlesztői olyasmit vittek véghez, ami még senkinek nem sikerült: viszonylagos élethűséggel adták vissza a futbalmeccsek lefolyását. Ez egyfelől köszönhető a feljavított csapatirányító AI-nak. Ez azt jelenti, hogy a gép figyeli az eredményt, és ahhoz próbál meg igazodni. Tegyük fel például, hogy az első félidő a gép fölényével telt el gól nélkül. Ilyenkor érezve előnyét, az „edző” átalakítja a csapatát, mondjuk 4-4-2 felállásból átalakulnak 4-3-3, azaz támadó stratégiára. Ha innen sikerül előnyhöz jutniuk, akkor érezhetően ráülnek az eredményre, hátul passzolgatnak, hazaadják, és egyáltalán, mindent megtesznek, hogy járjon már le az a nyomorult 90 perc. Más a helyzet, ha a meccs vége felé mi állunk nyeresre, de mondjuk csak egy góllal. Ilyenkor becserélnék egy csatárt, majd a 80. perc környékén esetleg – minden-mindegy alapon – egy másikat, és a védőket is előrébb tolják. Így elképesztő rohamokat, hatalmas nyomást kell kiállnunk. Ebben persze az is benne van, hogy ha sikerült megszerezni a lasztit, akkor egy gyors kontrával akár el is dönt-hetjük a meccset. Az egyes játékosok is jobban viselkednek, sokkal nehezebb felvezetni a labdát –, ez köszönhető a Konamitól lopott automata szerelésnek. Ez azt jelenti, hogy ha egy ellenfélhez közel passzolnánk, az lefűli a labdát, de ugyanez történik akkor is, ha nekivezetjük azt valakinek.

A teljesen átdolgozott

fizikai rendszer szintén jót tett az élethűségnek. Ez persze főként a labdára vonatkozik, szabálytalanság esetén azért tisztán látszik, hogy a lábak átcsúsznak egymáson – szerintem nem lenne rossz dolog elgondolkozni egy fizikai engine megvásárlásán, abból minden EA Sports játék csak profitálna. A labda viszont végre realizáltaknak működik, ez rengeteget tesz hozzá az élvezethez! Ezúttal labdavezetés közben például nem ragad a játékos lábához, hanem kisebb nagyobb rúgásokkal terelgetjük. Ha a bogó viszonylag messze van tőlünk, és mi hirtelen elfordulunk, akkor nem jön velünk mistikus módon, hanem egyszerűen elveszítjük. Az erősebb lövések esetében előfordul, hogy a labda megpattan, és lehetséges, hogy pont emiatt megy be. Egyszerűen leesett az állam, amikor először szereztem olyan gólt, hogy a kapus hatalmasat vetődött az egyik irányba a labdáért, de az egy védőről pattanva lassan becsorgott a kapu másik oldalán! Néha szövegetek során ugyanolyan káros alakul ki, mint az igazi meccseken: senki nem tudja, hogy hol a labda, mindenki csak rugdalozik. Ráadásul immár szinte minden gól máséppé születik: szabadrúgásból, közeli, helyzetett gurításból, kapufáról bepattanva vagy éppen jó harminc méterről rászűrva.

MEGINT A LEGJOBB, DE MOST MEG IS ÉRDEMELI

A fejlesztők saját állításuk szerint teljesen átiráták a grafikus motort, de miként az NHL esetében is, ezt ezúttal is nehezemre esik elhinni. Persze szebben néz ki, mint a tavalyi rész, de nem olyan számozottól mértékben, amint azt egy teljesen új engine-től elváránk. A stadionok fantasztikusan festenek, minden a helyén van az eredményjelző tábláitól a környező épületekig. Csillagos ötös. Számomra érthetetlen módon a közönség azonban kicsit gyengébben néz ki, mint a World Cupban, ugyanis bármilyen csapat játszik, az egész tömeg barnás színben pompázik. Persze, zászlókat lobogtatnak, de szívesen vettem volna saját csapatuk színeiben pompázó szurkolókat. A Klub Bajnokságban szereplő játékosok közül a legtöbb – mintegy 300 – arcát fényképekből készítették el, ennek ellenére ennek nem tudok taposni. Ugyan van néhány focista, akik egy-az-egyben úgy néznek ki, mint az életben (pl. Seaman, Kluivert, Saviola, Shearer, Del Piero), de volt néhány, akin komolyan

elcsodálkoztam. Zidane-t például valószínűleg az anyukája sem ismerné fel, de valamiért Barthez is furcsa arcszerkezetet kapott. Profilból egyébként senkivel nincs baj, ez csak akkor jön elő, ha valamilyen szögből látjuk az adott figurát.

Zenék tekintetében az érzelmeim vegyesek, mert nekem abszolút nem jött be, viszont csak a menüben kell hallgatni (egyébként olyan előadók szerepelnek benne, mint a Kosheen, Avril Lavigne vagy Timo Maas). A játék közben a hangok csodálatosak, az edzők és a játékosok is kiabálnak egymással, és a kapufa fémes csattanása is elsőrangú. Az igazi bajom a kommentárral van, e téren ugyanis nem sok változás történt az utóbbi év(ek)ben. Motson bácsi és segítője, Ally McColist csak a Klub Bajnokság csapatairól tud némi háttér-információt, de a szokásos, meccs közbeni szövegek szerinthez már '98 óta nem változtak...

A fentiek alapján azt hiszem, egyértelmű, hogy az EA végre tényleg megtett mindent, hogy a rajongók megkapják, ami nekik jár. Van még néhány kisebb hiba, például az EASO netes szolgáltatás nem használható még az idei verzióval, és a menük is egyértelműen konzolra készültek. Az alap nehézségi fok túl könnyű, pár meccs után nem lesz ellenfeled, ezért ajánlom a Pro fokozatot. De nem akárom morgással befejezni: az elsőként beállított kameranézet tökéletesen megfelel a játékhöz, mindig azt látjuk, amit kell.

A FIFA 2003 méltó régi nagy híréhez! Most már csak azért drukkolunk, hogy a fejlesztők ne aludjanak át újra három-négy évet. ■ GRATH



> ÉRTÉKELÉS



PLATOON



Az Imperium
Galactica I-II.
alkotóinak legújabb,
teljesen magyar nyelvű
játéka!

Már kapható!

RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

Mínimum: Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (GeForce1), 4x CD-ROM, 600 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz)

Ajánlott: Windows ME vagy 2000, Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák, 4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya

Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:

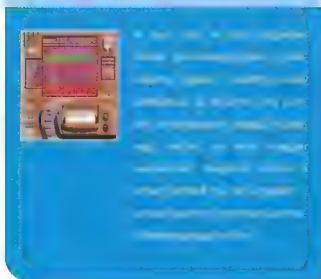
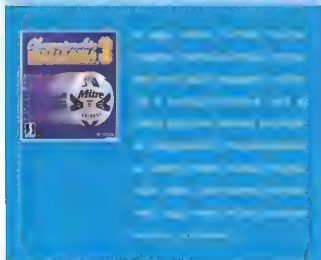
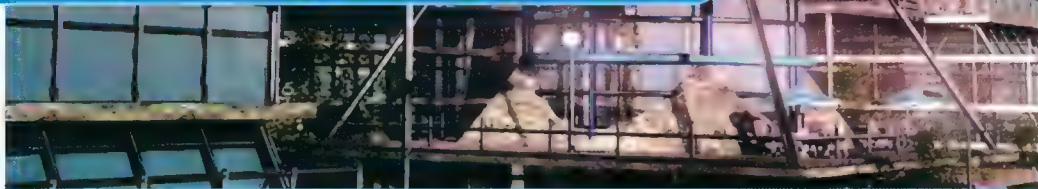
1139 Budapest, Rőppentyű u. 53.

www.digitalreality.hu



TOTAL CLUB MANAGER 2003

Fejlesztő: Sports Interactive / Kiadó: Electronic Arts / Platform: PC, PS2, Xbox



Focimanager = Championship Manager. Ezt a kijelentést az utóbbi években már-már kezdtük külön bizonyítást nem igénylő alapvetéseknek, axiómának tekinteni – nem véletlenül. A Sports Interactive játéka elképesztően jól sikerült: élethűségével, komplexitásával, kiforrottságával nemcsak a játékosokat hódította meg, de a konkurens fejlesztőket is elbizonytalanította – érdemes-e egyáltalán a remekmű mellett akármivel is próbálkozni. Amikor már a nagy fociesemények (EB, VB) sem hozták magukkal a régi manager-dömpinget, az Electronic Arts, mint a sportjátékok vezető hatalma, úgy döntött: elég. Bedobva minden pénzt-paripát-fegyvert, ami csak tőlük telik (márpedig a játékiparban olyan, ami az EA-tól sem telik, definíció szerint nem létezik), most a ringbe küldik a trónkövetelőt, a Total Club Manager 2003-at.

AZ ELŐHÉSZÜLETEK. A játék jelentős erőket vonultat fel már rögtön a kezdetekkor: az adatbázis 43 európai liga ezer klubjával, és tízezer játékosával büszkélkedik (nyár végi adatokkal, tehát pl. Ronaldo még nincs a Real Madridnál, de az adatok egyébként egészen frissek és korrektek), ráadásul három bajnokság (az angol, a német és a francia) teljes körű licencével is. Játshatunk „heroikus” karriert, vagyis egy negyedosztályú falusi libakergető csapat tréneri székéből való eljutást a Bajnokok Ligájáig, de akár azonnal kezdhetünk a Manchester United vezetésével is – ki milyen kihívásra vágyik. A játékosok kezelése és fejlesztése, mint minden managerben, ebben is központi szerepet kap. Az aranylabdák képességeit többkilométernyi statisztika írja le, a legfontosabb a tehetség, a szint (vagyis a játéktudás) és az aktuális szint (az előbbi a

morállal, edzettségi szinttel stb. befolyásolva) szentháromsága, nekünk nyilván az utóbbi kettőre lesz nem kis befolyásunk.

Az edzéseken kívül jutalmazással és büntetésekkel élhetünk a srácok érdekében, bulikat szervezhetünk nekik, pszichológushoz küldhetjük a problémásabbját, na és persze a fizetési csekkben szereplő összegre is igen érzékenyen reagál a lelkiállagunk. Az edzéstervet akár napra, vagy napszakra lebontva állíthatjuk össze minden játékosunknak külön-külön – de ha nincs kedvünk ezzel szöszölni, automatikussá is tehetjük, ami ha nem is tökéletes, de úgy-ahogy kielégítő eredményekkel kecsegtet. Ez egyébként jellemző a játék szinte minden területére: már-már perverz aprólékosággal állíthatunk mindent, ami a stadionunk körül zajlik.



de ha meguntuk, semmi gáz, automatára kapcsolunk, és nincs vele több gond.

Különös fontossággal bír az ifjúsátpontunk, érdemes állandóan vadászni a kiemelkedő tehetségű fiatalokra, rövid úton igazi sárkárakat faraghatunk belőlük – kicsit egyszerűbb mód, mint mondjuk százmilliócskát fizetni Zidane-ért... Folytatnám még sokáig a szokásos managerjáték-kunstkotakat, de inkább ugorjunk: a TCM2K3 ugyanúgy hozza a pénzügyek és szponzorok kezelését, a játékosok adósvételét, a meccs-taktikák kidolgozását, a stadionépítést meg a többi manager-teendő ellátását, mint minden ilyen stílusú játék usque egy-másfél évtizede.

A csoda azonban még csak most következik: a TCM2K3-nak sikerült új ötleteket, színeket vinni a managerjátékok világába. A játékosokon kívül saját magunkat, az edző-managert is menedzselünk: kell RPG-módnak fejleszteni a tulajdonságainkat, teljesíteni a játék által elélt kültető célokat, és magasan tartva mind a közönségünk, mind a klubvezetés szimpátiáját – ami a hosszú karrier titka. Tanulhatunk például nyelveket, amivel az adott nemzetiségű játékosokkal való kommunikációnál válik eredményesebbé. Ezen felül mindig történik valami, ami egyrészt változatosabb teszi a játékot, másrészt állandó döntések, választások elé állít minket. A 14 éves ifistárunk rossz jegyeket hoz haza az iskolából, és a szülei eltiltják az edzéstől, nyilatkozni kell a sajtónak, különféle rendezvények támogatására kérnek fel. Ráadásul ezek az események jóval túlmutatnak a kellemetlenkedő apróságok szintjén, minden döntésünknek következménye van – és ez az egész nagyon ügyesen feldobja a játékot. Statisztikus lelkűtűek egyenesen a Mennysországbán érezhetik magukat, olyan mennyiségű adattal, táblázattal és összesítő statisztikával bombázza a játék a megfelelő gomb megnyomása után. Az egész megkoronázásaképpen a legelveteműbbek még szerkesztőprogramot is kapnak, amivel a játék minden adatát átírhadják, vagy új bajnokságok adatait vihetik be a rendszerbe. Ez a mindentbele-stílus gyakran a visszajárá is fordul: ha egyetlen pici adatra vagyunk kíváncsiak, akkor is hat képernyőnyi statisztikán kell átvágunk magunkat, hogy megszerezzük, nagyon sokáig érezhetjük magunkat elveszettekné a játék monumentális képernyő-rengetésében. Sajnos a mennyiség

néha a minőség helyett jelenik meg: én nem bántam volna, ha mondjuk az alkalmazott taktikáink kidolgozása lenne egy kicsit gazdagabb ahelyett, hogy meghatározhatjuk, mikor rendeljen a stadion hotdogárusa virslit...

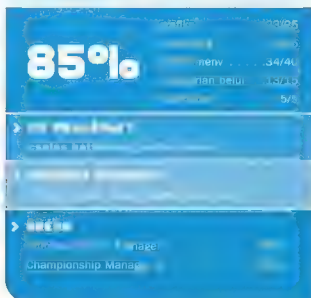
A MECCS. A managerjátékokat bemutató cikkek általános sablonja szerint most kellene annak a résznek jönnie, ahol siránkozom egy sort a kivitelezés punitásán, és kiírdetem a nagy okosságot, miszerint amíg ezek a játékok nem lesznek jóval látványosabbak, ne is várjanak a jelenleginél nagyobb rajongótábor. Nos, jelentem, ez a bizonyos „amíg” a mai nappal elérkezett. A TCM2K3-ban ugyanis a meccsek megjelenítéséért a FIFA 2002 grafikus engine-je felel, amely minden managerjátékot (és a „normál” sportjátékok 90%-át is) porba alázó látványt varázsol a képernyőre. A FIFÁtól megszokott 8 kameránézet, a kommentár, és a gólok utáni videoklipszerű gólröröm-jelenetek egészen tévéközvetítés-jellegűvé teszik a mókat. Az apró bakik, amelyek a FIFÁnál azért még fel-fel-tűnnek (a játékosok csúszkálása a pályán, az itt-ott eseten animációk és suta csapatjáték), itt senkit nem zavarnak, ahogy szinten jobb a meccs megjelenítése minden eddigi managerjáték próbálkozásainál. Ráadásul immár nem vagyunk a tehetetlen szemlélő szerepére kárhoztatható, ahogy az igazi kispadon ülő edzők, mi is kiabálhatunk be utasításokat a falábúknak, amit jó eséllyel végre is hajtának. Persze az igazi taktikai lehetőségek a szünetben jönnek, amikor is lehetőségünk nyílik az egyes játékosokat, vagy akár az egész csapatot jól letolni, vagy éppen biztatni, és a lelohadt lelkesedést feltölteni a fiúkban. A grafika mellett a játékosokat irányító AI-t is a FIFÁból kölcsönözték: a meccs kezdetekor a játékosok tulajdonságait a program átszámolja a FIFA engine által kezelt értékekké, ennek köszönhetően a 3D-s meccsen is szépen ki-mondorodnak az aránytalanul gyerekek különösen tehetséges oldalai. Aki a statisztikák szerint jól cselez, az tényleg jól fog cselezni, akinek gyenge az állóképessége, az a meccs vége felé tényleg csak vándorogni fog, és így tovább.

A meccs hangjai is a FIFA hagyományait követik, nem úgy, mint a játék egyéb hangeffektjei és zenéi. A zenét rettentő techno-szerzeményekből állították össze, amittől engem speciál kelt perc után

kiráz a hideg, de nem hiszem, hogy akármilyen szívesen hallgatnánk hosszú órákon át: borzasztó monoton, harsány, egyáltalán nem az a háttérben kellemesen meghűződő fajta, amit az ember elhallgat játék közben alafestésként. Szerencsére a játék megfelelő könyvtárába a saját MP3-ainkat bemásolva a kedvünk szerint alakíthatjuk a zenét háttérre. Úgy tűnik, a GTA3 nyomán egyre több fejlesztő él ezzel a lehetőséggel, és látja be, hogy ha a zené nem zavar, dinamikus része a játéknak, jó ötlet opcionálisan felajánlani a játékosnak a saját zenéi használatát.

A VÉGEREDMÉNY. A TCM2K3-on látszik, hogy rengeteg munkát fektettek bele, és egészen komolyan gondolták a Championship Manager megszorongatását. Nem egy területen ez sikerült is: a meccs kivitelezése, a játéka csempészett RPG-elemek, a „mindig történik valami” változatossága mind úti a Nagy Öreget, a játékosok fejlesztése is simán jó egy X-re. Ezek az elemek csaknem mind a nem-hardcore manager-játékosok megszólítását célozzák, és tulajdonképpen nagyon hosszú távú, nagyon elmélyült játéknál nem is hordoznak olyan sok játékelményt – így a program a vérbeli CM-rajongóknak szinte semmi olyat nem mutat, ami miatt azok átlátnának régi kedvencükről a TCM-re. Ebből levonhatnánk azt a következtetést, hogy az EA nagyon ügyesen a hardcore-réteg helyett a hobbi-managereknek készített könnyebben emészthető, „lightosabb”, élvezhetőbb játékot – akkor viszont nem értem, mire fel a sokszor iszonyatosan elbonyolított funkciók gamardája. Ha sikerül eldönteni, kinek is csinálják a játékot, a TCM-sorozat legalább akkora névű nőheti ki magát, mint a CM – most egy kicsit beleszaladtak a „sokat akar a szarka” csapdájába, a világon mindent bele akartak zsúfolni a programba, iszonyatos mélységben, csak hogy így nem volt lehetősége az egésznek kiforrni, a vadhajtásokat levagdosni, és eléggé koncentrálni az új ötletekre. A TCM2K3 még így is remek alternatíva a CM mellett, ami a legnagyobb szó egy focimanagert esetében. ■ HANCU

> ÉRTÉNELÉS



A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

VIGYÁZA HAMISÍTJAK

A játékszakmában borzasztó nagy a pörgés: emberek, csapatok, cégek jönnek-mennek, eltűnnek, átálakulnak, felvásárolnak. Itt nincsenek „nyugdíjas állások”, az átigazolási láz néha nagyobb, mint a fociban. E havi legbefolyásosabb sztárvendégünk igazi diszpédánnya ennek az életformának: 12 év alatt immár a tizedig cégét gyűri, és emellett hajlamos igazi klasszikusokat alkotni - ha hagyják.

A VÁNDORMADÁR:

NEAL HALLFORD

A VÁNDORMADÁR: NEAL HALLFORD. Neal Hallford '68-ban született Oklahoma államban. Nem volt igazán ingyészre méltó gyermekkorra, köszönhetően súlyos asztmájának, amit tetézett a nem kevésbé komoly allergia nagyjából minden növényre és állatra, ami élt és mozgott arrafelé. Míg kortársai a baseballal vagy a csajok hajkurászásával voltak elfoglalva, Neal számára többnyire a négy fal jelentette a világ határát, és a következő lélegzetvétel az életcélját. Bár a serdülőkor elmúltával sikerült nagyjából kinőnie betegségét, ez az időszak alaposan rányomta a bélyegét az életére és az érdeklődési körére. A szerepjáték, a Star Trek, a könyvek, illetve a számítógépes játékok (Apple II-n, majd Atari 400-on) segítették át az érzékeny, élénk fantáziájú srácot ezen a pokoli időszakra - sikerrel! Egyetemista korában aztán Neal megpróbálta behozni a betegsége folytán összeesdedt másfél évtizednyi lemaradását a nagybetűs életből. A suliban ide-oda cikázott a különféle szakos és karok között, tanult filozófiát, antropológiát, filmesztétikát, középkori történelmet és számítástechnikát. Emellett szerkesztett egy sci-fi rajongóknak szóló amatőr magazint Galactic Gazette címen, és DJ-ként dolgozott a KTOW nevű rádióállomásnál, ahol sorozatos botrányokat okozott Orson Welles-stílusú ál-dokumentarista rádiójátékával. Mindezek tetejébe hősünk aktívan részt vett a RESULTS nevű politikai csoportosulásban (ma globalizáció-ellenesnek mondanánk, akkor még kommunista-ve-

szélyesnek gondolták, ezért Neal egy ideig megfigyelés alatt is állt). Hogy emellett hogyan sikerült végül diplomát szereznie, az rejtély (mindenesetre a szokásos négy év helyett ötöt töltött az oklahomai egyetem falai között...). Neal minden egyéb elfoglaltsága mellett az egyetemen határozta el véglegesen, hogy számítógépes játékokkal akar foglalkozni. A döntő lökést ez irányban a Háborús játékok című

film adta, amely akkor hatással volt rá, hogy ezután kezdett el BASIC-et és programozás-elméletet tanulni, valamint rettenetes szöveges kalandjátékokat írogatni a Zork-sorozat mintájára.

Szinte azonnal az egyetem befejezése után Neale mosolygott a szerencse: '90 tavasszal gyerekkori jó barátja, a grafikus Ken Mayfield ajánlott neki állást a napfényes Kaliforniában, a Might & Magic-sorozattal éppen legendává válni készülő New World Computingnál. Ha Neal azt gondolta, ez álmai munkája, gyorsan csalódni kellett: az első projektje ugyanis a Tunnels & Trolls című japán fantasy RPG angol verziójának elkészítése lett. Mindehhez 500 oldal lefordított nyers angol szöveg és

„Sosem voltam az a tipikus „követő” fajta. Útmutatások, tanácsok, utasítások – hívd, ahogy akarsz: ha valaki más akarta megmondani, mit és hogyan csináljak, mindig is hajlamos voltam csak azért is az ellenkezőjét cselekedni. Talán a véremben van (félíg ír, félíg cherokee indián vagyok), de a térképeken az „itt sárkányok vannak” felirat engem mindig hívogatott, ahelyett hogy elriasztott volna” – Neal Hallford



egy eredeti japán játék állt rendelkezésére. Nealek nem volt sok választása. Egy hétig nyomta a játékok „vakon”, vagyis japánul, hogy kébbe kerüljön valamennyire, és úgy tudja az angol szövegeket meg szerkeszteni, és a helyükre illeszteni, hogy azoknak némi értelmük is legyen... Vért izadt, de végül beszélt az angol verzió - Neal átesett a tűzkeresztségre! (Később kiderült, hogy a Tunnels & Trolls alapjául szolgáló szerepjáték létezik angol kiadásban is, elég lett volna azt áttűnti ahelyett, hogy a japán játékkal szvered...) A játékhoz Neal önszorgalomból írt egy hatalmas végigátszást és tippgyűjteményt, amelyik olyan jól sikerült, hogy hivatalos segédanyagként ki is adták Dreams of the Dragon címen - ez volt az első ilyen „hivatalos” könyv a játéktörté-



nelemben, egyben a máig nagy népszerűségnek örvendő „official hintbook”-ok és egyéb végjátászfüzetek előfutára.

A sikeres bemutatkozás után Neal saját projektet kapott. Jon van Caneghem ekkoriban találta ki, hogy a Might & Magic addig szintizta fantasy világába sci-fi elemeket szőjön, ezt pedig úgy akarta beindítani, hogy sci-fi oldalágat növeszt a Might & Magic univerzumához, és később egybeolvassza a kettőt. Ez a sci-fi volt Neal első saját játéka, a Planet's Edge, az egyik legmégatlanabban elfeledett játék, amelyet csak látott a világ. A Planet's Edge remekül ötvözte a Star Trek-féle „fedez fel az ismeretlent” érzését a heroikus világmegmentő kalanddal, ehhez remek űrhajó-csaták, és hosszú, rettentő sok mellékszálal megbonnyolított (a játék univerzumban minden egyes bolygóhoz tartozott egy kis történet-szál) sztori kapcsolódott. Az újságok és a szakma totálisan be volt ájulva a kaland- és szerepjátékokat úgyesen ötvöző Planet's Edge-től, a játékosok mégis fanyalogva fogadták: az RPG-mániásoknak túl kevés volt benne a tápolás, a kaland-rajonoknak túl sok a harc... A játék félsikerére tekintettel Caneghem úgy döntött, mégsem köti össze a Planet's Edge-et a Might & Magic, viszont mégiscsak sci-fi-t a Might & Magic történetbe kavarni, ezért Hallfordot ültette a Might & Magic 3 tervezői és sztorilírói székébe. Neal szabad kezet kapott, és alaposan odadtett a szokásos fantasy sablonoknak, száműzte a tolimi törpöket és elfeket, az örült, velelég romlott főgonosz helyére pedig egy átérzhető motivációjú hajtottá, félisteni hatalmú, mégis embe-ri érzésekkel bíró lényt tett (ez volt Shleim, akit a játékos egészen a Might & Magic 5 végéig hajkurászhatott), és persze megvolt a kívánt sci-fi beütés is lezuhant űrhajóival és lézerefegyverekkel. Ez a harmadik epizód, az Isles of Terra emelte igazán a Might & Magic a halhatatlanok sorába, sokan máig a sorozat legjobb darabjának tartják. A játékosban Neal programozóként is közreműködött, a talált varázstárgyak véletlengenerátorát írta (szigorúan BASIC-ben!), amely hamarosan volt néha olyan tárgyakat kreálni, mint a Segítség botja (Rod of Aids), amely egy csöppel kellemetlen áthallásokat okozott... de ezt szerencsére súlyosabb botrány nélkül sikerült megúszni.

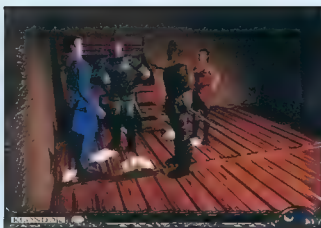
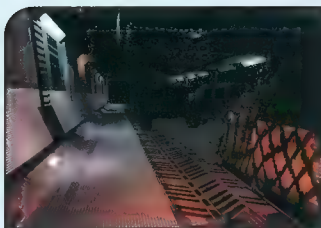
A végre sikeres Isles of Terra után úgy tűnt, Neal a végtelenségig Might & Magicet fog gyártani, de mindenki őszinte meglepetésére két év után megvált a cégtől. Egyik írói példaképe, Raymond E. Feist művei alapján és annak aktív közreműködésével készülő játékhoz hívták ugyanis, ennek pedig lehetetlen volt ellenállni, hősünk tehát átköltözött Oregonba a Dynamix csapatához, hogy részt vegyen minden időnk egyik legjobb szerepjátékának, a Betrayer at Krondornak az elkészítésében. Adott volt egy világ, amelyet fantasy-rajongók százezrei ismernek és szeretnek. Egy történet, amelyet Neal az egyik legnagyobb élő fantasy íróval közösen alakíthatott. Egy technológia (3D-s, vektoros terep sprite-figurákkal kombinálva), amelyet addig csak repülőszimulátorokhoz használtak, és amely sosem látott szabadságot és látványos tájakat varázsoit a játékos elé. Egy új adathordozó, a CD, amely beláthatatlan(nak hitt) távlatokat nyitott a játékban alkalmazható zene, hang és grafika mennyiségének és minőségének terén. Közé háromévesnyi fejlesztési idő, ami még ma is rengetegnek számít, hát még a kilencvenes évek elején.

Egy véletlekig fanatikus csapat (14 ember, csupa kipróbált veterán), akik a fejlesztés utolsó három hónapjára a szó szoros értelmében beköltöztek az irodába, és heti hét napban, napi 18 órában dolgoztak a játékon. Neal hatalmas munkát vállalt a fejlesztésből: ő alkotta a teljes sztorit, a játék összes rendezését, az összes térképet, a fegyverek fejlesztési rendszerét, az összes fontosabb csatát, és a szörnyek mesterséges intelligenciáját. A végül '94-ben megjelent Betrayer fogadtatása nem is lehetett más, mint óriási világsiker, hónapokig egyszerűen nem tudtak annyi példányt szállítani a boltokba, amennyit ne kapkodtak volna el azonnal. A világ megtanulta, hogy egy RPG-nek nem feltétlenül kell az állandó tápolásról, labirintus-fejlesztésről és szörny-mészárlásról szólnia, ha a történeten, az érdekes karaktereken van a hangsúly, akárcsak egy jó könyvben, hisz az sokkal érdekesebb lehet. A játék sztorijából írt regény, a Krondor: the Betrayer, bár jogi gondok miatt a játék kiadása után négy évvel (!) jelent csak meg, a New York Times bestseller-listájának első helyéig jutott. Neal pedig pályafutásának egyik csúcspontját érte el a több száz „te szemét, miért kellett szegény Gorath-ot megölnöd a vé-

gén?” tartalmú levelet, amelyet a felháborodott játékosoktól kapott...

Az eddig álomszerű Krondor-sztori hamarosan minden átmenet nélkül rémálommá változott. Amíg Neal a folytatás, a Thief of Dreams sztorijának megírásával volt elfoglalva, addig a Dynamix, a Krondor-fejlesztőcsapat, az anyacég Sierra és az író Feist között az addig csak feszült viszony jogi vitákba, majd háborúskodásba torkollott. Mire Neal készen lett saját bevallása szerint élete legjobban sikerült történetével, Feist visszavonta a Krondor-licenct a cégtől, John Cuttert, a fejlesztőcsapat vezetőjét kirúgták, és az egész csapat szétszéledt. Nealt ez – valamint édesapjának időközben bekövetkezett halála – annyira megviselte, hogy hátat fordított a játékiparnak, hazaköltözött Oklahomába, és különféle webes üzletekbe vágott (azért nem semmi ez a pali, már '94-ben rátápolított arra, hogy az Internetben mekkora lehetőségek lesznek pár év múlva!). Hét hónap pa-uzán után egyetlen telefonhívás véget vetett hősünk dotkom-millárdossággal felé vezető tevékenységének. Raymond E. Feist ugyanis összehozta a Krondor-fejlesztőt, és egy kaliforniai cég, a 7th Level szárnyalattól új folytatás készítésébe fogott. A helyzet kissé paradox volt: a 7th Levelnél volt Feist licence, viszont a Dynamixnál maradt az eredeti folytatás, a Thief of Dreams addig elkészült munkájának tulajdonosa, mindkét cégnek szüksége volt a másikra, de egyik sem volt hajlandó segíteni a másiknak. Hallfordék így teljesen új történet megírásába kezdtek (ez volt a Return to Krondor), míg a Dynamix Neal eredeti sztoriját próbálta egy másik környezetbe átfordítani (eből lett a Betrayer at Antara). Azonban mintha csak átok ült volna a folytatáson, az Antara órást bukott, míg a Return munkálatait a 7th Level hét év után leállította, majd rövid úton csödbe is ment.

A félkész játék többször fejlesztőcsapat- és kiadványtás után végül ironikus módon éppen a Sierrához került vissza, ahol az egész balhé kezdődött, és végül a Pyrotechnix nevű csapat fejezte be '98-ban – négy évvel azután, hogy Neal elkezdte a történet papírra vetését. Az átok végül '99-ben végezte be munkáját, amikor a Krondor 3-at készítő Pyrotechnix a Sierra anyagi nehézségei és belső átszervezése miatt becsukta.



Nealnek meglepő módon jót tett a Krondor-folytatás körüli hercehurca – különféle magazinoknak írogatott, és megismerkedett Jana Ondrechen újságíró-nővel, akivel néhány viharos hónap és romantikus kalandok (ebbe beleértendő egy terroristák által hatalomra került expresszvonaton játszódó túszerdrámában való részvétel) után összehazasodtak. Két év újabb szünet után végül Neal '97-ben tért újra vissza a játékegyesítés világába, de most már szigorúan külsős, szerződéses szabadúszó státuszban, nem állandó munkaerőként – ehhez a „külsős vagyok, nem kötöm le magam” állapothoz azóta is kínos precizitással ragaszkodik. Második visszatérése alkalmával Ron Gilbert legendás cégének, a Cavedognak (lásd bővebben a Legbefolyásosabb valamelyik régebbi epizódjában, egy olyan újságban, amelynek az a címe, ami a miénk volt régen.) nem

tudott nemet mondani, itt újra együtt dolgozhatott John Cutterrel, akivel úgy tűnt, valóra válthatják régi álmukat, amelyet még a Krondor fejlesztése során találtak ki: az epizódokénti folytatásos játék-sorozat! A szürrealis X-Akták-Twin Peaks stílusú Elysium olyan szinten előzte meg a korát, hogy még ma, 2002 végén is leginkább azt mondanánk az ötletrre, hogy „talán pár év múlva...”. A tévésorozattól, interaktív netes nyomozásból és hagyományos számítógépes RPG-ből összegyűrt játék egy párhuzamos univerzumot felfedező tudócsapatról szól volt, akik az álmodok keresztül képekkel átlépni a másik világba és vissza egy hat epizódból álló történetben, ahol a valóság és a fantasztikum határai végképp összeemosódnak. Az álom, amelyet már majdnem elfelejtettünk. A világ, amelyet már majdnem ismerünk. Az igazság, amely odaát van, mint tudjuk, és sajnos odaát is marad... a Cavedog ugyanis összeroppant az egyszerre futtatott négy projekt súlya alatt (a teljes történetet lásd a már említett Legbefolyásosabb-epizódban), és hosszú agóniája első lépéseként az Elysium fejlesztését állította le. Neal a Half-Life konkurensének szánt shooter, az Amen csapatához került át, de nem élvezte igazán a munkát (pedig a teljes történetet és az összes szöveget újairta), így két év után, '99-ben otthagyta a Cavedogot is, ahol másodsorú történet meg vele, az, hogy megírja élete legjobb sztoriját, de nem tudja befejezni a történet köré épülő játékot.

munkamódszerben állapotodott meg Taylorral: az egy év alatt, amelyet a GPG-nél töltött, összesen egy alkalommal járt a csapat kirklandi (ez Washington államban van) főhadiszállásán, és a neten keresztül, kaliforniai otthonából (ez meg ugye a túlso part, sok ezer kilométerrel és öt óra időeltolódással odébb) dolgozott a Dungeon Siege-en. Az addig elkészült teljes sztorit kívágya, a nulláról építette fel a DS világot és történetét belecsempészve kicsit a templomos lovagok legendáiból, a Római Birodalom IX. Légiójának történetéből (a teljes Legio IX Hispana 122-ben szórán-szállán eltűnt, a történetesek máig vitatkoznak, hogy mi történetet), illetve a Krondor-történetekből kimaradt mellékszálakból. Végül olyan sztorit sikerült összeűteni, amelyik szépen megüjlik a játék mellett, ezer apró mellékszál gondoskodik a változatosságról, de nem kell feltétlenül ismerni és követni a végigjátszáshoz, viszont ha az ember belebonyolódik, a játék újabb mélységet ismer meg, és egészen új élményt kap. Nem kis mértékben ennek volt köszönhető a Dungeon Siege hatalmas sikere – egyaránt tudta élvezni az, aki csak a tápolásra ment, az, akit történet érdekelt, és az is, akit a felfedezés vágya hajtott. A Dungeon Siege fejlesztése mellett Neal még összeűjtött egy DS-alapú regényt a Microsoft megrendelésére (a játék különleges Platinum Edition kiadásához csomagolták), valamint feleségével közösen megírták a Sword & Circuity: a játéktelevő útmutatója a számítógépes RPG-khez című könyvet, amelyik máig az egyik legnagyobb népszerűségnek örvendő játékegyesítő „tankönyv”.

RESTVÉNY

Kimondhatatlan örömmel szolgál, hogy egyre több olvasó vesz részt aktívan a Legbefolyásosabb rejtvény-buliiban (pedig már éppen azon gondolkodtam, hogy könnyítsek a kérdéseken – de úgy tűnik, még sincs erre szükség). Két hónappal ezelőtti rejtvény-pályázatunk (emlékeztetőül: a kérdés az volt, ki az a híres mormon vallású sci-fi író, aki a Lightspeed című játék nagy rajongója lett, a válasz pedig Orson Scott Card) nyertese „Fej” fedőnévű, e-mail címe alapján szlovákiai magyar olvasónk lett, nyerevénye egy Logitech Webcamera.



Mostani kérdésünk Neal Halford első nagy sikerű játékaival, a Might & Magic 3-mal kapcsolatos: a játék végén az úrhajó elindításához egy négybetűs kódra volt szükség. Mi volt ez a kód, és miért is érdekes ez, azaz mi a kód másik jelentése?

A '99/2000-es szezon igazi hullámvásút volt Neal számára, ekkor érdemelte ki igazán a „vándormadár” jelzőt. A Cavedog után a Westwoodhoz szerződött, a Diablo-konkurensnek szánt Nox utolsó hónapjaiban, a sztori, a játék párbeszédei és a kézikönyv megírására. Innen a Stormfront Studioshoz vezetett az útja, ahol egy Playstation 2-es RPG alapjainak lerakásában segédkezett, majd Texasba költözött, ahol a Kinesoft nevű cégnél Crimson Order cím alatt fejlesztett akciósztériájú játékot régi New World című cimborákkal. Végül 2000 augusztusában sikerült megállapodnia a Gas Powered Gamesnél, ahová a való cavedogos kolléga, Chris Taylor hívta. A GPG-nél ekkor már két éve folyt a munka a Dungeon Siege-en, de enyhén szólva is kaotikus állapotok uralkodtak a sztori és a játékos karakterek tért, ami viszont Neal specialitásának számított. Hősünk egészen egyedi

Nem lenne azonban hősünk igazi vándormadár, ha megmaradt volna a világ alighanem legstabilabb játékegyesítő állását biztosító Microsofthoz. Egy ígérettel a háta mögött (miszerint a Dungeon Siege 2 sztoriját mindenképpen megírja) tavaly ősszel otthagyta a Gas Powered Games, és Mark Caldwell (a Might & Magic-sorozat fő programozója) cégéhez, a Rapid Eye Entertainmenthez csatlakozott, ahol már több, mint egy éve a legnagyobb titokban dolgoznak a Sony megbízásából az EverQuest világában játszódó, egyelőre cím nélküli real-time stratégián.

Batorság lenne megpróbálni megjósolni, mit hoz majd a nyughatatlan Neal számára a jövő, mindenesetre én bízom benne, hogy lesz még „igazi” Krondor-folytatásban résznök! ■ HANCU

CSALÁSOK

> SCREAMER 4X4

A főmenüben, a SHIFT nyomva tartása mellett írhatjuk be az alábbi kódokat:

ALLTROPHIES valamennyi tróféáért indulhatunk
ALLTIRES minden gumit választható
ALLRDIFFERS bármely hátsó differenciálmű
ALLFDIFFERS ez pedig az első tengelyen
ALLENGINES minden motor
RABACAR Rába teherautó :)
BIGFOOT Toyota Hilux Bigfoot
ALLCARS minden jármű

> FIFA 2003

Egy szövegszerkesztőben (pl.: jegyzetomb) nyissuk meg a játékhoz tartozó soccer.ini fájlt, melyhez az alábbi sorokat hozzáírva, majd elmentve, a zárójelben olvasható eredményt érhetjük el.

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS = 1 (minden csapat engedélyezve)

UNLOCK_TOURNAMENT = 1 (minden bajnokság engedélyezve)

AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT = 1 (aggresszív cselezés bekapcsolva)

CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS = 0 (azonos csapat tulajdonságok)

CHEAT_RANDOM_TEAMS = 1 (a gépi játékos véletlenszerű csapatot választ)

DEMO_MODE = 1 (demó mód)

ONE_ON_ONE = 1 (egy egy ellen játék)

PRACTICE_MODE = 1 (gyakorlási mód)

AUTO_TACKLING = 1 (automatikus cselezés bekapcsolva)

WINDOWED = 1 (teljes képernyő helyett ablakban)

> SOLDIERS OF ANARCHY

Küldetés közben az ENTER leütésére megjelenő mezőben írhatjuk be a kódokat. **winmission** a szint győzelmes befejezése

hittingandhealing két lehetőséget kapcsol be, a rongálást és a gyógyítást

Rongáláshoz a CTRL nyomva tartása mellett kattintunk az egységre, míg ugyanezt a SHIFT billentyűvel elvégezve az egységet "javítani" lehet.

speedhack a játék sebessége a T és a Z billentyűkkel gyorsítható, ill. lassítható

immortalone sérthetatlenség

endlessmunition korlátlan lőszer

showtrader seker minden felszerelést/járművet/egyvet megkap

allvehicles soldierspawn

minden járműből kapunk egyet
egy új katonát kapunk

> NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

A kocsik árát a játék \Cars mappájában található cars.ini fájl módosításával lehet megváltoztatni a következő tételek módosításával:

price = 10

nfsprice = 10

Ezután bármely kocsit megvásárolható potom 10 dolcsiért.

Hasonlóképpen „chip-tuningot” is végezhetünk a járműveken, ha a fentiekhez hasonlóan, a **mass=** értéket javítjuk át **100-ra**, a nagyobb sebesség eléréséhez.

A pályák ára a \Tracks mappa tracks.ini fájlban módosítható, például az **m_price[0]=** értékének változtatásával.

> STRONGHOLD CRUASADER

Nyomjuk le a SHIFT billentyűt a főmenüben. Játék közben a nyomjunk visszatérítést (backspace), majd írjuk be: „yes” (idézőjelek nélkül). Korlátlan arany és 50 paraszt a jutalmunk.

Nyomjuk le az ENTER billentyűt a főmenüben. Játék közben a nyomjunk visszatérítést (backspace), majd írjuk be: „invincible” (idézőjelek nélkül). Jutalmunk egy sérthetetlen lovak.

> THE SIMS UNLEASHED

Nyomjuk le a CTRL + SHIFT + C-t játék közben. A bal felső sarokban megjelenő prompthoz írhatjuk be a kódokat.

rosebund 1000 Simoleon
hist_add a családhoz egy új családi

statistikát kapunk
építészeti eszközök

auto_level

> HITMAN 2

A HITMAN2.ini fájlban a következő két sornak kell állnia a csalások engedélyezéséhez:

EnableConsole 1

EnableCheats 1

Ha ez megvan, akkor a játékban a – billentyű nyitja a konzolt, amely az alábbi kódokat fogadja:

IOIRULEZ isteni képességek

IOIGIVES minden fegyver és tárgy

IOIHITLEIF egészesség

IOISLO laaasssllfitttoooott felvétel be/ki

IOIER bomba mód be/ki

IOIHITALI ali mód be/ki



IOLEPOW

kküönleges harcmód be/ki

IOIGRV

gravitáció be/ki

IOINGUN

IOIPOWER

IORULEY

Az összes küldetés engedélyezése

A Hitma2.ini fájlban ezt a sort:

DefaultScene=AllLevels/logos.gms

módosítsuk az alábbira:

DefaultScene=AllLevels/levelmenu.gms

> AGE OF MYTHOLOGY

A játékba bejutva nyomjuk le az ENTER-t, majd a kódot írjuk be.

GOATUNHEIM

A Kecskisten ereje

WUV WOO

Repülő hta vizítő

I WANT TEH MONKEYS!!!!!!

Sok majom

CONSIDER THE INTERNET

Egységek lassítása

ISIS HEAR MY PLEA

Egy kisebb hadsereg

O CANADA

Medve, de nem is akármilyen

SET ASCENDANT Minden állat feltűnik a térképen

WRATH OF THE GODS

Új isteni erők

PANDORAS BOX

Új isteni erők

DIVINE INTERVENTION

Egy használt isten

hatalmának engedélyezése

THRILL OF VICTORY

Győzelem

UNCERTAINTY AND DOUBT

Térkép elrejtése

LAY OF THE LAND

Térkép felfedése

ATM OF EREBUS

1000 arany

TROJAN HORSE FOR SALE

1000 fa

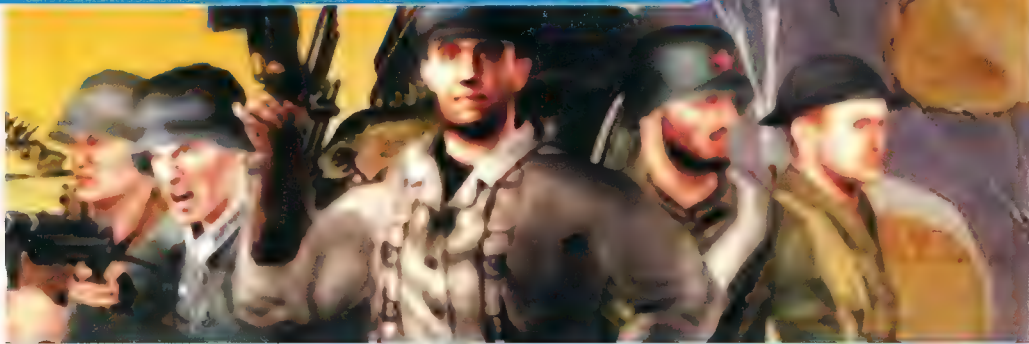
JUNK FOOD NIGHT

1000 ételen



BATTLEFIELD 1942 TIPPEK - TRÜKKÖK

Felvezető: Digital Illusions > Kínál: Epic > Web: www.battlefield1942.com



Ezen a pár oldalon rengeteg hasznos tanácsot, tippet és stratégiát gyűjtöttünk össze számotokra. Az itt található tippek felét saját tapasztalataink alapján vetettük papírra, másik feléhez pedig a hivatalos Battlefield 1942 weboldalról (www.battlefield1942.com) jutottunk hozzá. Így véltük, hogy mivel a játékhoz mellékelte kézikönyv nem bővelkedik részletes elemzésekben, sem egységek leírásában, feltétlenül meg kell osztanunk veletek a lent található érdekességeket. Reméljük, hogy olyan hasznosnak fogjátok találni őket, mint amilyeneknek mi találtuk.

PÁNCÉLOZOTT ÉS HÖNNVŰ JÁRMŰVEK.

► Amikor tankot vezetsz, inkább a belső gépgépyúval próbáld meg elintézni az ellenséges gyalogságot. Figyelembe kell venni, hogy a külső löalásból te is célponttá válsz.

► Ahhoz, hogy hatékonyan megsebesíts egy harcocsit, próbáld meg az oldalára vagy a hátuljára célozni. Így jóval nagyobb sebzést tudsz okozni. Frontális találat esetén a sebzés minimális lesz.

► A harcocsikra a legnagyobb veszélyt a vadász- illetve bombázó repülőik jelentik.

Ezek ellen igazán nincs használható orvosság, ugyanis rettentő gyorsak. Annak a tüzelési sebessége jóval gyorsabb, ráadásul könnyebben körbefordul, mint a lövegtorony. Próbáld meg leszedni azzal.

► A tüzérségi lövegek távolabbra képesek löni, mint más járművek. Használd ki ezt a lehetőséget arra, hogy biztos távoból zavart kelts az ellenfél egységei közt.

► Használd ki a külső nézet billentyűket [C és F9-F12], így mindig szemmel tudod tartani harcocsid minden pontját, aminek gyakran hasznát veheted - ugyanis hátulról minden tankot egyetlen szerencsés lövéssel el lehet intézni.

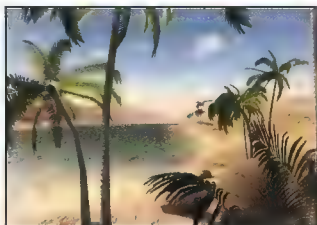
► A felderítő járműveket, azaz a jepeket felhasználhatod bombának is. Egyszerűen vezedsz őket bele az ellenséges páncélozott járművekbe, majd az utolsó pillanatban ugorj ki belőlük. Ha megfelelően nagy sebességgel száguldozol, megpróbálhatod elgázolni a gyalogosokat is. Ha utászfelszerelésed van, megpróbálhatod indulás előtt teletölteni robbanószerrel is, ezáltal csapdává, vagy hatalmas pusztításra képes mozgó bombává alakíthatod.

► A páncélozott szállítójárműben életerőt és löszert szedhetsz magadhoz, ha hátra ülsz [3-6 gomb].

► Óvatosan közeledj a rázósabb terepen, ugyanis a nagyobb huppanókön járműved könnyen sérülhet. Ilyen helyszínekkel az El Alamein és a Guadalcanal pálya bőven rendelkezik.

► A lefektetett aknáknak át tudsz hajtani, ha eléggé lassan teszed. Ekkor viszont könnyű célponttá válhatsz.

► Ha meghallod, hogy a tankod motorja leállt, akkor nagy valószínűséggel már lángok borítják azt és az egész hóbelevanc hamarosan felrobban. Ekkor már csupán 1-2 másodperc van arra, hogy elhagyd a fémkoporsódat, és ha sikerül is kikászálódnod, a detonáció végezhet veled. Ha élve ki-jutsz, azonnal vágdógi hasra, így kicsivel több esélyed lesz a túlélésre.



LÉGIERŐ.

► A torpedókat próbáld meg minél alacsonyabb magasságból ledobni, ugyanis ha nem teszed, akkor azok a hajó alatt fognak elsiklani. Ledobás előtt szinte a vízfelszínen kell repülnöd, és nem árt a sebességből sem visszavenni. A torpedóvetés igen nehéz feladat, sokat kell gyakorolni.

Használj az F9 billentyűt ahhoz, hogy kikapcsold a repülőgéped műszerfalát. Ez alaposan megnöveli a belátható területet.

► Ha már nem tudod megmenteni a repülőgépedet a biztos katasztrófától, gyorsan ugorj ki belőle [E], majd vátsd át ejtőernyőre [9]. Ez utóbbi billentyűt érdemes könnyen elérhetőre cserélni, ugyanis alacsony magasságból nem mindig lesz idő az ernyőnyitásra [pl. Q].

► A repülőgépek kétszételenül a legveszedelmesebb járművek a játékban. Egyetlen pontos találattal képesek elpusztítani harckocsikat, a gyalogságról nem is beszélve. Hozz létre saját többszereplős játékok, és gyakorold a bombavetés fortélyait. A jó bombázó hasznos tagjává válhat minden csapatnak. Használj joysticket a könnyebb irányítás érdekében, és mindig próbáld meg elkerülni a légelhárító útegeket.

► Repülőgépedet újrátöltheted municióval, ha alacsonyban elszállsz anyahajó fedélzete, vagy a repér felett. Nem feltétlenül kell landolnod.

Nagyon figyelj oda, hogy kiket bombázol! Nem fogsz valami jó képet kialakítani magadról, ha névtelen véletlenül lebombázod a társaidat, akik ép az ellenséges zászló megszerzésén küszködnek. Attól, hogy a Mustangoddal megpillantasz egy ellenséges Tigrist, nem feltétlenül kell azonnal nekiesned, kis eséllyel a társad csücsül benne. Egy szóval előbb nézz, aztán lőj. Azonosításhoz használd a minitérképet.

► A repülőgépek leggyengébb pontjai a hajtóművek. Ha arra céloznak, elég pár találat, és azok már is leáliknak.

► Repülés közben kerüld a légelhárító útegeket és a géppuskafészkeket, mert azok nagyon gyorsan szétszaggathatják gépedet. Próbáld meg alacsonyban megközelíteni a veszélyforrásokat, majd bombázd le őket.

► Conquest módban hasznos irányítópont-szerzési taktika az, hogy repülőgépről ejtőernyővel beugrasz a frontvonal mögé, hogy így megszerezd az ellenséges zászlót. De mielőtt ezt megteszed, ne feledd: egyedül leszel, és egy jól működő gépet kell feláldoznod ezért. Nem biztos, hogy megéri.

A B-17-es bombázó igen nehezen megmozdítható példány, viszont hatalmas pusztításra képes szőnyegbombázó technikájával (jóval gyorsabban képes szórni a bombákat, mint a vadászok). Egy-két géppuskás segítővel a fedélzetén hatékonyan védheti meg magát a vadászokkal szemben, és ha eléggé magasban repül, sokáig nem lehet levakarni az égboltról. Ne engedd, hogy társad egyedül szálljon fel vele.

► A Magyarországon található játékosok többnyire nagyon jó pilóták. Csupán az a baj velük, hogy nagyon sokan vannak, és csak úgy tobzódnak a megjelenésre váró gépek környékén. Nekik üzenjük, hogy fentről nem lehet megnyerni a csatát. Segítsenek a győzelem elérésében azzal, hogy csatlakoznak a bokorugrók társaságához.

GYALOGSÁG.

► Géppuskával a kezeden ügyekez rövidbe sorozatokkal eltálni ellenfeleidet, mintsem folyamatosan tüzelni. Így jóval pontosabban célzatsz. Az is segít, ha tüzeléskor leguggolsz [CTRL], vagy lehasalsz [Z].

► Figyelj az uniformisok színére! Próbáld meg felismerni társaidat öltözetük színéről, ugyanis azok nagyon is különböznek egymástól. Gyakran előfordul, hogy a beazonosítani kívánt személyek identifikációját a program nem tudja elvégezni, mert vagy túl messze vannak tőled, vagy túlságosan gyorsan mozognak.

► Amikor felderítőt alakítasz, mesterlövészpuskád tüzelés után érdemes lenyomva tartanod a tűzgombot, ugyanis ekkor embered nem kezd el automatikusan újrátölteni -, ennek köszönhetően megfigyelheted, hogy szükség van-e újabb lövésre.

► Látszóvénék segítségével a felderítő különböző kamerákat helyezhet el a pályán úgy, hogy ezzel a hajókat és a tűzérési útegeket segítse. A tűzerek a másodlagos tűzgombbal váltogathatnak a kamerák közt. Ennek sajnos sok haszna nincs, ugyanis igen nehéz célozni ebben az üzemmódban, viszont segítségével beláthatunk olyan területeket, amelyeket egyébként nem (pl. az Omaha Beach pályán a partot).

► Sokan nincsenek tisztában azzal, hogyan is működik a tűzvezetéses módszer, amelyet az ímént említettem. Nos, amikor belépsz a felderítés által közölt adatokat mutató képernyőre, balra és jobbra találhatsz két csúszkát, középen pedig egy szárkereket, amelynek kör alakú részén egy harckocsi ikon található. Első lépésként a vízszintes irányzatot állítsd be úgy, hogy az ikon egyenesen a szárkerezt közepe felé nézzen. Ezután jöhet a tüzelési szög beállítása, amit már hasra ütés-szerűen kell beállítanod. A kamera minden lövéskor mozgásba lendül, hogy megmutassa, hova esett le a bomlóanyag. Ezt megfigyelve kell hozzáigazítanod a következő lövést az előzőhöz, amiben a csúszkák alatti halványabb színnel jelölt csík is segít. Sajnos ez a megoldás nem éppen működőképes, hiszen





igen sok próbálkozás kell minden pontos találat-hoz, és a felderítő által kapott kép is csak 120 mp-ig él - önjáró üteggel szinte lehetetlen célozni. Ha jóval viszont érdemes lehet próbálkozni, de a szabad szemmel való célzás sokkal hatékonyabb.

► Kézfegyverrel és páncélköllel a kezekben a jobb egérgombbal nagyíthatás a képernyőn.

► Távolaságtól függően mindig az ellenség elé kell céloznod: minél távolabbra tüzelsz, a töltény annál később fog odáérni.

► A másodlagos tüzelési gombbal rövid távolságokra is elhajlíthat sz gránátot. Figyeld a gránát mellett kijelzőt.

► Gondosan válaszd ki a felszerelésedet. Csak azért, mert szeretsz orvlövészkedni, nem feltétlenül kell azt választanod. Lehet, hogy csapatod nagyobb hasznát venné utásznak vagy szanitécnak.

► Messzebbre elhajlíthatod gránátjaidat, ha a do-bás pillanatában felugrasz a levegőbe.

► Használj ki a környezeti adta fedezékeket, és la-pulj meg mögöttük. Minden szikla, fa és épület biz-tos védelmet nyújthat számodra. Csak akkor gyere elő, ha ellenfeled eléggé közel értek hozzád, és már látod a szeműk fehéjét.

► A harcokcsikat minden gyors mozgású gyalogos könnyedén kicselezheti. Tankelhárítóval próbálj meg mindig a hátsó részükre célozni, a gránátokat pedig alájuk dobni. Ha a távolság közt és az el-lenség tank között nagy, ne hadakozz ellene. A gránát ugyan segíthet, de ha tudsz, inkább búj el. Ő lesz az erősebb.

► Az aknák segítségével hatékonyan lezárhatunk területeket minden jármű elől. Csupán a felejtjük el erről értesíteni csapattársainkat is.

► Tartsd szemmel a lövészészlétet és az életere-ő kijelződet. Igaz, hogy kézigránátokkal könnyen elin-tézhetsz bárkit, viszont ne feledd, hogy ez az egyet-

len fegyvered a tankok ellen – hacsak nem válas-zottál tankelhárító felszerelést. Amint teheted, töltsd újra készletet minden lehetséges alkalom-al. Keresd a löszerutántöltő dobozokat, szanité-ceket és páncélozott személyszállítókat.

► Ne feledd, hogyha újratöltöd a kézfegyveredet, a cserélendő tárban lévő töltények elvesznek.

► A legfontosabb mindig a csapatunka legyen számodra. Próbáld meg mindig úgy kiválasztani fel-szerelésedet, hogy „passzolj” társaidhoz. Érdemes minden barátságos tankot ketten kíséni (egy-két szerelővel, esetleg tankelhárítóval). Ha a harcokcsi megsejtül, javítsd, ha ellenséges tankkal találkozol, próbáld meg hátulról bevinni megsejtisítő lövést. Találjaitok ki valamiféle takutkákat, maradjatok együtt, és javítsd, vagy javítsd a sérült harcokcsit [F6, utána F5].

► Koncentráld utcai harcok során gyorsan kell cse-lekedi, s emiatt nem mindig jut idő a fegyvered újratöltésére (Berlin, Száláingrád). Inkább vedd fel az ellenfél által eldobott darabokat [G billentyű].

► Szanitécként saját magadat is gyógyíthatod.

► Az utású nem csupán lerakni, de felszedni is ké-pes az aknákat. Ehhez csupán le kell guggolni, és a csavarkulccsal rá kell kattintani. Természetesen ez a robbanóanyagokra is igaz.

► Ha nagy távolságból tüzelnek rád, maradj alacso-nyan, és keress valamilyen fedezéket. Mindig gug-golj, vagy hasalj le.

► Néha előfordul, hogy egyedül kell felvenned a harcot egy tankkal. Ha a páncélozott monsturn már eléggé ramaty állapotban van, tulajdonosa ál-talában kiugrik belőle, és megpróbál elintézni té-ged löfőfegyverével.

Megpróbálhatod azt is, hogy nem állsz le vele har-colni – hiszen erre számít. Inkább gyorsan pattanj be harcokcsijába, és intézd el egy malaccal. Ha eléggé gyors vagy, ideje se lesz felfogni, hogy mi történt.

TENGERÉSZET.

► Ellenséges hajókat ugyan nem irányíthat, de hordozóikról ellophatod a repülőgépeket.

► A tengeralattjárók lassabban közelednek leme-rűlve, mint perszókompagasságon. Csak akkor me-rűl alá, ha célpontot látsz.

► Egyetlen esélyed az alámerült tengeralattjáróval szemben a Romboló, ugyanis mélységi bombákkal

csak az van ellátva. A Romboló irányítója a másod-lagos tűzgombbal dobhatja le ezeket.

► Figyeld a vízfelszínen felbukkanó periszkópokat. Használj a rádiót, és értesítsd csapattársaidat ar-ról, hogy hol vetted észre a halálos torpedóvetőt.

► Vigyázz a sekély vízre, mert könnyen zátonyra futhatsz hajóddal, és akkor jó időre megfeneklesz. Használj a minitérképet ennek elkerülésére – ny-ha színárnyalatbeli különbség van a partközeli ve-széyles helyeken.

► A cirkálóak másodlagos tüzelési módban is hasz-nálhatják ágyúikat - ha csapatuk felderítő egysége tűzérési támogatástért folyamodik.

► A hajók elviselnek rengeteg gránát- és bombata-lálatot, viszont pár torpedó elegendő ahhoz, hogy elsüllyesszék őket.

Figyeld a tengeralattjárókra és a torpedóbombázók-ra!

► Minden felszínen közeledő hajón található part-raszálást biztosító egység, melyek segítségével a szárazföldre lehet juttatni a csapatokat. Ezeknek az orrán található csapóajtókat a kurzormozgató nyilakkal lehet nyitni és zárni.

► Ha valamilyen vízi jármű elsüllyed, akkor ugyan-ott fog újraéledni, ahol utoljára úszkált.

► Sok játékosnak rossz szokása, hogy elcipel a ha-jókat olyan helyekre, ahonnan vagy nehéz partra szállítani, vagy senkit sem lehet lelni. Az Omaha Beach nevű pályán például felettébb fontos szerep jut a hajónak, ugyanis csak azzal lehet megtisztítá-ni a német védőktől a partot. Azt ajánljuk minden-kinek, hogy csak akkor vegye irányítása alá a ha-jót, ha biztos a dolgában, és játékaival segíteni tud-j a parton előrenyomuló társait.

EGYÉB HASZNOS TUDNIVALÓK.

► A szövetséges egységek színe mindig kék, a ten-gelyhatalmaké pedig piros. Társaid helyzetét figye-llemmel kísérheted a minitérképen is. Bombázás-akor, illetve mielőtt megereztessz valamilyen na-gyobb durranást, nézz rá a térképre. Fontos, hogy szemmel tartsd, hogy vannak-e társaid a céltérüle-ten.

► Akadnak olyan szerverek, ahol az automatikus csapatelosztás be van állítva. Ez azt jelenti, hogy a gép néha ide-oda pakolhat embereket, hogy ki-egyensúlyozza a létszámfölényt. Ez az esemény mindig akkor történik, ha valaki meghal. Gyakor



hiba, hogy ilyenkor nem vesszük észre a váltást, és elkezdünk saját embereinkre tüzelni. Ne tegyük.

► Mivel a játék nem csupán egyszerű FPS, gondolkodj, mielőtt cselekszel. Ne rohanj fejfelé a falnak, gyógyítsd társaid, vagy gyógyítsd magad. Ha lehet, mindig legyen szerelő a tankod körül, és hidd el: nem feltétlenül szívesen megkapulni vagy visszavonulni.

► Nem a csatát kell megnyerned, hanem a háborút. Conquest játékmódban koncentrálj a kontrollpontok megkaparintására.

► Memorizáld és használd a rádióparancsokat [F1-F7]. A legfontosabb, hogy tudomására juttasd társaidnak, ha szerelőre vagy szanitécre van szükség [F6], ugyanis ekkor megjelenik előtűk a térképen, hogy hova kell mennük.

► Sajnos sokan fityegnek az előbb említett kívánságokra, ami – mondanom sem kell – nagyon bosszantó. Gyakori kérés az, ha valaki fel akar kérkedni a járművedre, hogy gyorsabban elérje célját. Figyelj oda, a többiek számítanak rád.

► A célpontokig vezető legrövidebb út általában a legveszélyesebb is. Használhatsz alternatív útvonalakat is azok eléréséhez.

► Miközben halottként várod az újjászületést, tartsd szemmel a spawn interfészt. Ha időközben újabb pont jelenik meg, vagy netán elfoglalják a számodra kívánatos helyszínt, gyorsan kattints rá a következő kívánt helyszínre. Ha nem vagy eléggé gyors, újabb kört kell kávélnod a megjelenésig.

► Bölcsen válaszd ki az újrászüléshez szükséges pontot. Nézd körül, hogy hol találász üres járművet, és dönts el, hogy támadni vagy védekezni szeretnél. Ha a támadást választod, igyekezz a társaid mellé kerülni, amilyen gyorsan csak tudsz, de megpróbálhatod a saját utadon is hátra kerülni az ellenséget. Ne feledd, hogy gyakran hasznosabb há-

túlról, a főbázisról indulnod, ugyanis csak ott találász páncélozott járműveket.

► Tapasztald ki fegyvereid és járműveid képességét. Mindegyiknek más és más erőssége és gyengesége van.

► Próbáld meg teljesíteni társaid rádióon leadott kívánságait. Tankelhárítót alakítsz, miközben valakinek pont rád lenne szüksége? Menj, és segíts! A térképen sárga pont jelzi, hogy honnan kaptad az üzenetet.

► Conquest módban, ha a zászló nem változik át azonnal a csapatod színére, nézd körül. Biztosan lapul a környéken valahol egy ellenséges egység, amelyik csak arra vár, hogy felbukkany a színen.

► Mindig tartsd nyitva a szemed! Aknáknak, robbanószerkezeteknek minden bókorkorban, néha nem árt az óvatosság. A harcokocsik vezetőire ez duplán legyen igaz.

► Mielőtt elindulsz otthonról valamilyen harcokocsival, nézd meg, hogy telepítettek-e elé aknát. Néha előfordul, hogy az ellenség belopózkodik a bázisodra, és így könnyen „megviccelhet” téged. Ha észreveszed az aknát, lassan menj át rajta, vagy vedd fel.

► Váltás felszerelést, ha a helyzet úgy kívánja. Ha az ellenfél nem használ tankokat, nem kell páncélokkel rohanganod a pályán.

Ha a legtöbbet közeledek gyalogosként játszanak, alakíts szanitécet, és gyógyítsd őket. Ha tankokkal indultok neki az ellenfélnek, öltözz utásznak. Néha a támogatás fontosabb, mint a támadás vagy a védekezés.

► Ha sikerül észrevétlenül ellenfeleid hátába kerülnöd, nem kell azonnal tüzet nyitni rájuk. Próbálgat meg közelebb kerülni, és biztosra menni: ha idő előtt tüzet nyitsz, csak felhívod magadra a figyelmet.

► Az üres járműveket a program szűrőkével jelöli a térképen. Ha azt vesszéd észre, hogy az egyik pillanatról a másikra eltűnik egy, akkor biztosra veheted, hogy ellenség pattant bele.

► A stratégiai játékokban ismert „rush-olók” mellett a Battlefield 1942-ben is akadnak hasonlóan idegesítő, ellenségeiket bosszantó egyének, ők az ún. „spawn killerek”. Ezek szépen megbújnak az ellenséges újjászületési helyen, ellopnak egy harcokocsit, és megjelenéskor „lekaszálják” a mit sem sejtő játékosokat. Mindig készüld fel erre, hisz gyakori, bevált fraggyújtó taktika, és sajnos egyáltalán nem elítélendő. Ha neked lesz rá lehetőség, te is meg fogod tenni.

► Gyorsabb framerate eléréséhez kapcsolj át 16 bites színmélységre. Sokat lendíthet a program sebességén az is, ha visszaveszel a hangok minőségéből. Ha hangkárttyád rendelkezik hardveres gyorsítással, kapcsold be.

Ha a program sokat töltöget, vedd vissza a textúrák méretét először 60, majd ha nem használ, kisebb százalékra. 256 megabájttal vagy annál kevesebb RAM-mal rendelkezőknek ezt szinte azonnal meg kell tenniük. A BF1942 leginkább a memóriát „eszi”, 512 MB az, amivel már akadékoskodni nem lehet.

► Ha néha azt látod, hogy a program megakad és töltöget (persze már van elegendő RAM-od), kapcsold ki a Windows XP-ben található System Restore-t. Már páran panaszkodtak erre.

► Ahhoz, hogy a játék ne csak 60 Hz-en fusson, keresd meg a Settings könyvtárban lévő VideoDefault.con nevű fájlt. Ezt kell módosítanod úgy, hogy az utolsó sorban lévő renderer:allowAllRefreshRates mellett található 0 értéket átállítsd 1-re. Ezután a programon belül már szabadon választhatasz a képfirásítések között. ■ CHRIS



DIVINE DIVINITY VÉGIGJÁTSZÁS

Felkészülj a játékra! | Készítette: DIVY | Web: www.divinedivinity.hu



Az előző számban már írtam pároidalas bemutatót a Larian cég „Diablo-verő” remekéről, a Divine Divinityről. Ahhoz azonban, hogy minden apró részletét bemutassam, a teljes újság sem lenne elegendő, olyan monumentális alkotásról van szó.

De ha már teljes stratégiai kézikönyvvel nem szolgálhatok, legalább a küldetések megoldásában igyekszem segítséget nyújtani, hogy megkönnyítsem a dolgokat a keresgélésben, az elakadtakat átrendítsem az akadályokon, és új utakat nyissak meg a tudásra éhes elmék előtt. :)

Ám ismét az oldalszám végeessége kényszerít arra, hogy a lap hasábjaira csupán a fő történetvonalat írjam le, a többi küldetésről a CD-mellékleten olvashattok. (Bár én magam nem kedvelem annyira ezt a megoldást, még mindig jobb, mint ha három számon át kellene várnotok, míg a gigaleírás végére értek, nemde?)

A küldetések mellett találhattok még táblázatot a játékban szereplő szörnyek tulajdonságairól – már amennyit legmagasabb szintűre fejlesztett szörnymegismerő képzettséggel ki lehetett deríteni róluk. Ez ugyan nem kihagyhatatlan információ, de talán felkészíthet a rátok váró megpróbáltatásokra (lesz róla némi fogalmatok, mely támadási módokra érdemes koncentrálni), és szükségtelessé teszi az értékes tapasztalati pontok ez irányú elfecsérlését.

De elég a szövegelésből, irány a csatátér!

A KEZDETEK. Fura dolgok történnek mostanság Aleroth falujában. A forrás, mely a helyi gyógyítók erejének java részét szolgáltatja, elapadt, s még a varázsló is napszúrást kaphatott, mert egyfolytában rémeket lát, és ha nem lesnék éber szemek minden mozdulatát, biztos mindenkit békává változtatna.

Az ifjú Larinor személyes küldetésének érzi az öreg elméi állapotának helyreállítását, naponta különféle varázslótyókat tunkol bele remélve, hogy egyikük segíteni fog. Csoda-e, ha a varázslónak elege lesz a molesztálásból, s bár újabb idegrohamnak álcázta támadását, szerintem pusztá bosszúból jégbörtönbe zárja kintőjét (Rescue Larinor the elf from his icy prison).

Igazán nem lenne szép dolog, ha ölte tett kézzel néznéd végig, amint a szerencsétlen halálára fagy, próbáld meg rábeszélni Mardaeust, hogy eressze

szabadon áldozatát. Csakhogy ő bezárkózott a dolgozószobájába, és sehogy sem lehet kucsalogatni. Ha a hegy nem megy Mohamedhez... akkor ugorj a kútba, mely mellesleg a vitnyillóba vezető titkos alagút bejárata. Odalent a patkányoktól való rémüldözésen kívül nem sok egyéb feladatot lesz, a mágushoz érve pedig csak arra kell figyelned, nehogy nagyon elkalandozzanak a gondolatai, mert még téged is eltesz tőle. Ha azonban sikerül bele némi józanságot erőttened, feloldja a varázst, és le is nyugszik annyira, hogy egy ideig ne okozzon balhét.

Azért ne várd meg, míg újabb baleset történik, igyekezz kinyomozni, mi áll a dolgok hátterében (Restore Mardaneus sanity).

A jelek alapján a démoni megszállás tipikus esetével van dolgunk, mely minden bizonnyal a falu kö-

zépén álló sírboltból eredeztethető, hisz az öreg onnét kilépve kezdett el furán viselkedni. Indulj el a nyomdokán: csavard el a négy sárkányszobrot észak felé, aztán lépj be a megnyíló kapun (Unlock the entrance to the catacombs beneath Aleroth). Megjegyzem, sokan már itt elakadtak a játékban, mert nem vették észre a következő teremben a kapunyitót kart. Bizony, ezek a kutyuk jól el tudnak bújni a sötétben, érdemes odafigyelni rájuk...

Az első szinten még nem sok teendő lesz, csak össze kell gyűtened három világító kavicsot, melyeket a legutolsóként elérhető terem padlójára rajzolt pentagrammákba helyezve megidézheted a következő lépcsőhöz vezető térkaput.

Az elkövetkezendő szinteken viszont jól jöhet, ha még itt, a déli szobák valamelyikében kerítesz magadnak segítőtársat. A szobor lábánál elhelyezett gyertya meggyújtásával elátkozott zombit idézhetsz



meg, aki köteles megvédelmezni téged, míg a kamatában tartózkodsz.

És ha már hozzáfogtál a gyújtogatáshoz, folytasd a középső termek egyikében a boszorkányságot csúcsánál elhelyezett gyertyákkal. Jutalmad ugyan egy barátságátalan csoni lesz, de legalább elmondhatod, hogy ezt is kipróbáltad.

A második szint csak az átutazást szolgálja, illetve a háztársakod varázsbaltákkal való megtöltését, a harmadik szint viszont keményebb falat, mert négy komoly kihívást jelentő vezércsontvázzal kell megküzdened. Ők emelvényre helyezett szarkafagókból pattannak elő, mikor leemeled fedelüket. Márpedig ezt nem kerülheted el, mivel csak így nyitható ki a középső két sirt, melyeken át a következő szintre juthatsz. Csak biztatásként mondom, a négy lény közül a leggyengébb az idéző, aki folyamatosan gyártja a ropikat, miközben olykor odaodacsap neked. Hehe! >:)

Ehhez képest a „minusz negyedik” emelet jóformán gyerekjáték még a féltucatnyi ghouljával is, hisz azok viszonylag elsősorban helyezkednek el, ráadásul jó messziről el lehet intézni őket.

Akinek pedig gondjai akadnak a legelső régióban, az meg is érdemli. No jó, a létrák aljában kukuló főcsúfságok valóban nem kis falatok – különösen az óráspókot utáltam nagyon –, de ezekhez később is vissza lehet térni.

Ezzel majdnem a feladat végére értünk, már csak ki kell deríteni, miért mászott bele Mardaneus fejébe a hely urala.

Ha útközben lelkiismeretesen olvastattad a könyveket, már lehet róla sejtésed, hogy a szoban forgó illető valamely régés-rég élt nekromanta e világban ragadt maradványa, aki minden erejével igyekszik visszatérni az élők közé. Ezt biztosítandó hagyta hátra élőholt szolgáit, hogy a megfelelő időben

működésbe hozzák feltámasztó gépezetet, de egyikük kihullott a sorból, és a többieknek nem volt elég eszük, hogy mást állítsanak be helyette. Ezért rád hárul a feladat, hogy meghúzd az Erő karját (Help the dead necromancer), és visszahozd a mestert, csak hogy ezáltal rövid úton vissza is küld a pokolba, vagy bárhová, ahonnan jött (Kill Thelyron).

Ezzel persze nem nyered el a szolgák barátságát, ami teljesen érthető, hisz te se szívesen fecselelnél el évszázadokat dohos alagutakban. De a küldetésedet elvégzett, és hogy velük miként bánssz el, az kizárólag a fantáziádon múlik.

Alighogy a falufőnök magához tér, rögtön újabb veszély jelentkezik. A kapu előtt Lord Seth toporog fél tucat orkival a sarkában. Őt Rivertownból küldtek a gyógyítókhoz, hogy segítséget kérjen a városban pusztító járvány megfékezéséhez (Find a solution to the plague problem in Rivertown).

Ez ellen a falubelieknek még nem lenne kifogásuk, ám finoman szólva kétséges, hogy egyedül át tudnának jutni a szörnyektől hemzsegető erdőn. Hiába is próbálnád megmagyarázni nekik, hogy egymagad elbánás a legelvetemültebb hordával is, hajthatatlanul kijelentik, csakis komoly katonai kíséret mellett hajlandók útra kelni.

És milyen jól teszik! Az orkok és egyéb apróságok valóban nem jelenthetnek legyőzhetetlen kihívást, előbb-utóbb azonban belebotlasz egy sárkánylovasba, aki megmagyarázhatatlan ellenszenvtől vezérelve azonnal darabokra cincál téged.

Ez rendes esetben a kalandod végét jelentené, ha nem járna épp arra Zandalor, a környék leghatalmasabb mágusa, hogy elűzze a gonoszt, téged meg talpra állítson. Köszönetet nem vár tetteért, mert épp érted indult, legalábbis ő meg van róla

győződve, hogy te vagy a Megjelölt, akinek fogadására egész életét feltette, ám a világ minden kincseért sem hajlandó elárulni, mit ért ez alatt. Csak annyit mond, keresd meg őt a Dwarven Bread fogadóban, aztán ahogy jött, szempilláns alatt eltűnik.

Mivel már amúgy is porzik a veséd, bizonyára kapva kapsz az alkalmon, de sajna nem lehetsz elég gyors: mire a kocsmába érsz, a varázslónak csak hűt helyét leled. De legalább megismerheted helyette a másik Megjelöltet, aki jó kiskutya módjára várja mestere visszatérését.

Te főhős lévén sokkal inkább a tettek embere vagy. Miután sikerül kihúznod belőle, hogy Zandalor a hercegi palotába indult, kezdj el a bejutáson munkálkodni.

Ennek két módja van: vagy megoldod a titokzatos járvány rejtélyét, vagy kiemelkedő katonai teljesítménnyel hívod fel magadra az udvar figyelmét. Bármelyik módszert választ, mindenképp Alix tábornokhoz kell eljutnod, hogy a gyógyítók kérését halhva hozzáfoghasson az átszállítás megszervezéséhez.

GVARÚS BETEGRŐSÉGEK. Míg a katonák a készülődéssel vannak elfoglalva, próbálj meg bejutni a karenténba, hátha kiderítesz valamit a járvány mivoltáról. Mint tapasztalni fogod, az órák jól végzik a dolgukat, de mint mindig, most is akad egy szemfolyás egyén, aki ki tudja játszani az éberségüket. Ez alkalommal Liam az emberünk, belőle csikarhatod ki a hátsó ajtó kulcsát.

Mint az várható, jelenléted nem űzi el egy csapásra a bajt a betegek feje fölül, meggyógyítani pedig nem tudod őket, viszont az egyik bokor mögé rejtett üres flasks különös szaga felébreszti benned

a gyanakvást, miszerint nem biztos, hogy természetes megbetegedésekről van szó.

Sajnos ezzel ideiglenesen el is akadsz magánnyomozásodban, ám hamarosan újabb nyomra fogsz bukkanni.

Ezt Hugh, a szabóból átképzett földműves szolgáltatja, mikor a búzatermését emésztő zöld gombáról meséli (Who is responsible for the harvest disaster?). Ilyen fertőzéssel még sosem találkozott, csakis arra tud gondolni, hogy valaki szándékosan mérgezi a földjét.

A legszebb az egészben, hogy valóban igaza van. Erre akkor döbbsz rá, mikor a Kék Vadkan fogadótól kicsit nyugatra fekvő barlangban összefutsz a bolond Tipsix orkkal, aki mestere mérgekészleteit vigyázza (An orc is the perpetrator).

Élete legnagyobb, és egyben utolsó hibáját követi el, amikor a torkodnak ugrik, ám így legalább megkaparinthatod tőle a kulcsot, melynek rendeltetéséről egyelőre fogalmad sincs. (Biztos bele kell rakni a zárba, és elfordítani. Duh!)

Most adhatnák neked mindenféle homályos utalásokat a jövőre, de se kedvem, se időm a játszadozásra, egyszerűen menj el a fogadó pincéjébe, ahol megtalálhatod a tartalék mérgekészletet (The key fits!).

A csapat felelőssége vonva nagyon megiepidők azon, mire használja bérliőre, dr. Elrath a raktárt, de aztán hamar kiokoskodik, hogy biztos a ragály ellenszerének felderítéséhez van szükség veszélyes alapanyagokra (The cellar was rented to Dr. Elrath).

Mi már ugye sejtjük, hogy ez nem így van, de naiv karakterünknek még meg kell tanulnia egy s mást, hogy ráébredjen a valóságra. Menj el a doktor házához a kereskedő negyedben, és várd meg, míg távozik. Akkor a déli fal környékén hajtsd félre az

aljnővényzetet a bejárati ajtó kulcsáról, majd kezd el kioltogatni a fallámpákat. Ezek bizonyos ajtókat kinyitnak, míg másokat bezárnak előbb-utóbb szabaddá téve az utat a délnyugati szobából a pincébe vezető lépcsőhöz.

Itt a ládák mögött van az ajtó, melynek kulcsát pakolászás közben találhatod meg, aztán a boncteremben elolvashatod az áldoktor bűnösségét bizonyító levelet. Elrath nem csupán tettette, hogy a járvány megfékezésén ügyködik, de mérgeggel telt hordóval épp ő idézte elő a megbetegedéseket – és persze a bűzgombát is (Dr. Elrath is a fake).

Rohanj Ralph parancsnokhoz, aki a papirost látva rögtvest kiadja az elfogatási parancsot a doktor ellen (Dr. Elrath exposed). (Ütközben kisebb kellemtelenségek érnek majd, mivel kifelé menet belefutsz Elrath-ba, és színlelés helyett nem túl diplomatikusan az arcába hajtod a kesztyűt.)

Ezzel a fő feladatot megoldottad, már csak a betegek meggyógyítása maradt hátra. A gond csupán az, hogy a laborban mindössze két ellenmérget találhatsz, de három áldozatnak van szüksége segítségre. Ezek szerint egyikük halálra van ítélve – ha csak egy programhibát kihasználna vissza nem lopod a kiosztott üvegcsék egyikét. Érdekes... :)

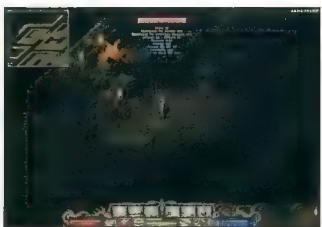
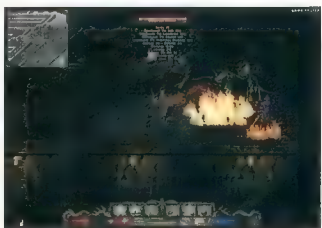
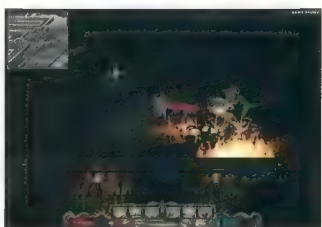
A ZSOLDOOS. Miután elintézed Alix tábornoknál a gyógyítók a kísérletét, a hölgy nagylelkűen felajánlja, hogy légy a kétfalú ágyúgolyója.

Első feladatot még csak bevetés, mivel mindössze Mitox kapitányhoz kell elvinned a levelet, cserébe viszont teljes hozzáférést kapsz a hadsereg fegyverkészletéhez (Contact Captain Mitox). Nem mintha kiemelkedő minőségű darabokról lenne szó, de pár aranyat azért megérnek a feketepiacian...

Mitox viszont nem lacafacázik, a harcban edzett veterán farkasvigyorral köszönt. Ezzel főként azt akarja kifejezni, mennyire örül, hogy találta neki egy balekot, akivel megemmisítheti az ork hadsereg készleteit (Ravage the supply train).

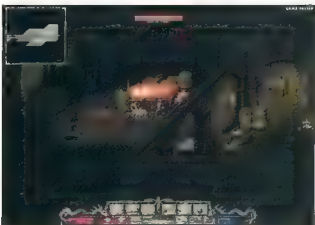
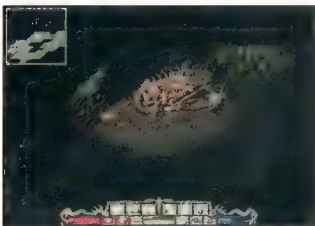
Nincs más teendő, mint átsétálni a harcovalon, bekukkantani a legjobban őrzött táborba, és a kapitánytól kapott puskaport a tűzbe hajlítva levegőbe repíteni a szekereket.

Alternatív útvonalként választhatod a barakkok délnyugati épületéből induló bányajáratokat, de véleményem szerint sokkal veszélyesebb dolgok középede csöppenni, mint a nyílt terepet megtisztítani a araszolni előre.



Már csak azért is érdemes az én változatom mellett dönteni, mert ez jó bemelegítést nyújt a következő megbízatáshoz, miszerint mérget kell öntened az orkok vízellátását biztosító kútba (Poison the well in the orc camp). Itt már nincs mese, a front mögé kell behatolnod, át az elit őrségen, miközben kétpercenként sikoltva menekülhetsz az óriásira nőtt főnöküktől és a rendkívül idegesítő dobosoktól.

Ha valami csoda folytán mégis sikerülne megtenned a lehetetlent, vonszold vissza, ami megmaradt belőled Alix tábornokhoz, aki ünnepélyese kijelenti, hogy nagy hős vagy, és ennek keretében visszavonja engedélyedet a fegyverraktár fosztogatására (Meet General Alix at the barracks).



AZ UDVARI BOLOND. Az előző két küldetés bármelyike elegendő ahhoz, hogy kivívott hírneved eljusson a herceg fülébe, és közelebből is meg akarjon ismerni (An appointment with the new ruler of Ferol). Az előjáróidtól kapott meghívóval a palotába lépés díjtalán, de a kilépés bizonytalan, mert odabent egészen más szabályok uralkodnak, mint a kinti világban.

Ezt azonnal meg is tapasztalod, mikor az eléd huppanó Zuxax, a Majdnem Bölcs ellopja a teleport piramisod, a herceg pedig kinevez személyes testőrének, aminek folyamánként a következő negyven évben nem hagyhatod el a kastélyt. Kedves.

Ha azt hiszed, ennél rosszabb már nem jöhet, biztosíthatlak, tévedsz. Ugyanis a palotában a testőr szó egyenértékű a csicskással, a legalálvalóbb feladatokat kell végrehajtani az ifjú Janus parancsára (Meet Janus in his room). Első megbízatásod barátinője elködörgött macskájának előkerítése (Find the white cat), akibe alighogy kiteszed a lábadd a folyosóra, rögtön bele is botlasz. Ő Arhu, Zandalor familiárisa, aki kémkedni férközött be a herceg udvarába, de nem kedvelte meg a helyet, így hamar megtanulta elkerülni az emberek tolokodó tapogatásait. Ezek után nincs mit csodálkoznia rajta, hogy nem fülük a foga a negédes Lela babusgatásához, inkább egerészik.

Ne bánkódj a felsülésem, Janus sem sokat izgatja magát, hanem átvávar kedveséhez legújabb szerelmes versével (Deliver a love letter to Lela). Ha lehet, a lánynak még az ifjúnál is rosszabb a modora, igyekezz minél hamarabb megszabadulni tőle. Hamarosan ügyis kénytelen leszel visszatérni hozzá, miután a kastély kapujánál álló kút mellől begyűjtöttél egy csokor virágot (Flowers for Lela). Gondolom; már nagyon elegendő lehet a futkosásból, de legalább most történik valami érdekes. Mikor

sikeredtől felbuzdulva visszatérsz Janushoz, a trónteremben találd őt az elf nagykovettel vitatkozva. Hegyes fülű barátunk arra akarja rávenni a kölyköt, hogy ne támogassa a törpököt háborújukban. A herceg viszont kijelenti, régi barátság fűzi az embereket a hegyek lakóihoz, ha azok harcba indulnak, neki az oldalukon a helye.

Lenne pár szavad a témához, hisz kalandjaid során tanultál egy s másat a világ dolgaról, de az elkenyveztetett mihaszna nem foglalkozik a véleményeddel, inkább elzavar Lela macskájának megkeresésére (Find the teddy bear).

Az egyik sarokban találd meg Samakayne urat. Csoda oda a nyafogó liba elébe, aztán vágts vissza a trónterembe.

Újabb megbeszélés közepébe csöppensz, ez alkalommal a kereskedők jöttek segítséget kérni uruktól (The merchants meeting). Ám hamarosan fegyvercsörömpölés szakítja félbe a tanácskozást, mikor a pinceajtón át orkok rotnak be a trónterembe. Azonnal Janus segítségére sietsz, de tanácsadójának – akit a köznép csak vén szipirtó néven ismer – ez kevés, kifogásolja, hogy nem mozdultál eléggé gyorsan, ezért elbocsát hivatalodból. (Hála az égnek!)

Az örök kidobnak, és te rossz hírnével megbélyegzve ugyan, ám sokkal könnyebb szívlvel folytathatod kalandodat.

A MENEKÜLÉS. Ha eddig nem tűnt volna fel, most teljesen egyértelművé válik, hogy a palotában élő emberek nem egészen azok, akiknek vallják magukat. Iona, a tanácsadó is kettős játékokat játszik, ő a káros sikáról megdézsett démon ember köntösbe bújva, akinek evilági rendeltetése, hogy előkészítse a Gonosz eljövételt.



Mint tapasztalni fogod, erre a feladatra rendesen ki is képeztek, mert míg legutóbbi kalandod részletein töprengsz, a semmiből eléd huppan, aztán gúnyosan kacagva a temető alatt húzódó börtönlabirintusba teleportál, jó vasos vasrudak mögé ((Escape from Iona's Lair). Már-már azt gondolnád, eddig tartott a nagy kaland, amikor valami elszólt: a melléd a bányát félbeszakítva a kivégzésedet megelőző monológját. Ez volt az első hiba, amit elkövetett, a második pedig, hogy mindössze két ork őrt állított melléd, akikkel még egy kiscica is könnyedén el tud banni, mint azt Arhu rögvest be is bizonyítja. (No jó, azért az a kiscica szokatlanul nagy varázserővel rendelkezik...)

Ne hagy kihasználatlanul az alkalmat, a közeli raktárból szerezd vissza elkobzott cuccaidat (Find my equipment in Iona's Dungeon), és indulj el nyugatra, a kijárat felé.

Ha kedved tartja, előbb még felderítheted a föld alatti járatokat, akad pár érdekes helyszín. Ott van például a három teleport piramis, melyeket megérintve egy-egy erősebb ellenfél terem az orrod előtt, de legyőzésük után az oszlopok közé állva rögvest a kijáráthoz teleportálhatod magad.

A varázskönyvekkel zsúfolt terebbe lépve elátkozott házba repülsz, ahol az ajtókat kinyitva véletlenszerű szobába teleportálódasz. Nem kell megijedni, a kijutás egyáltalán nem lehetetlen, mindössze addig kell próbálkoznod, amíg az ágyakhoz nem érsz, és ott bebújni a takaró alá. Újra a labirintusban fogsz felébredni egy megtanulható varázslattal gazdagodva.

Valamelyik kamrában állványon heverő nyitott könyvet találsz. Ebből az utolsó sort felolvassva rengeteg élőholtat idézel magad köré. Ugyan nem ez a célod, de ha már ott vannak, lecsaphatod őket, hogy a varázsszavakat újra kimondva felfedd az addig ki tudja, hol rejtőző lépcsőt, melyen az alsóbb szintekre juthatsz el (Iona's Dungeon).

Ez nem kötelező, odalent nincs semmi hasznos, csak még több ellenfél, illetve Cyron, Iona házi kedvence, akit a legalsó teremek védelmére hagytak hátra. Meg kell hagyni, nála alkalmasabb „személyt” nehezen találhattak volna a feladatra: csekély háromezres életerőpontjával és száz fölötti sebző támadásaival komoly veszedelmet jelent.

A VISSZATÉRÉS. Nos, végre kijutottál a börtönből, ideje, hogy elgondolkodj, miként térhetél vissza a kastélyba. Vagy elfelejtetted talán, hogy az egész hercehurcára Zandalor megkereséséért vállalkoztál? Az öreg még mindig ott bolyong valahol a palota alatt húzódó járatok valamelyikében, és minden bizonnyal bajba juthatott, különben ígéretéhez híven már rég kijött volna megkeresni téged (Where is Zandalor).

Egymagad azonban kevés vagy, hogy bejuss a legjobban őrzött komplexumba, hozzántöbb emberek segítségével kell folyamodnod, nevezetesen a tolvaj céh mestereihez. Hisz ki más lenne képes biztos lebukással járó tróntermekbe be-, majd a vár-börtön aijáján át kitörni?

Rob, a Ducal fogadó tulajdonosa a te embered, ő jogosult eldönteni, ki és milyen szolgáltatásokat vehet igénybe. Am mielőtt akár csok meghallgatná kérésedet, be kell bizonyítanod érdemességedet: két feladat elvégzése árán felvételt nyerhetsz csapatába (Thieves Guild entry tests).

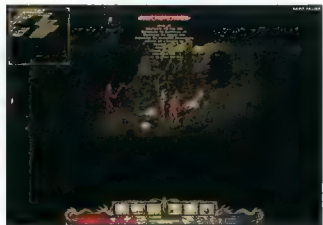
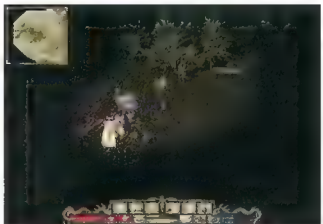
Elsőként el kell emelned a részeges Sweeney nyakékét (First thieves guild test). Ez igazán nem nagy kihívás: amilyen állapotban van, azt se venné zokon, ha pucérra vetkőztetnéd. Elegendő egyetlen pontot adni a zsebmetszés képzettségére, vagy valamely varázstárggyal ideiglenesen megszerezni e tudást, és máris jelentkezhetsz a következő tesztfeladatért.

Az se lesz sokkal komolyabb, csak le kell menned a fogadó pincéjébe, és a zárt ajtó felnyitása után felhoznod egy üveg sört (Second thieves guild test).

Szép kis tolvajok ezek, ezt mifelénk még pályaskorukban tanulják a gyerekek...

De nem is az a lényeg, hogy sikeres bűnbanda tagja légy, sokkal fontosabb, hogy ők árulják el, merre keresd a palota titkos bejáratát, és annak kulcsát is fölük kapod meg. Ne habozz soká, ki tudja, és sok késlekedés után életben találod-e még a mestermágust. Irány tehát a Verdists alatt húzódó csatornahálózat, mely a kincstárba vezet (Find out what happened to Zandalor).

Sajnos túszerzőt akciórd már a legelején csődot mond, mert amint átléped a kaput, mágikus erőter zárul össze mögötted csapdába ejtve téged (The entrance to the Stormfist Castle cellars).





Bizonyára nagyon frusztrálhat ez a sok balszerencse, de mielőtt kislány módjára elpityerednél, merészkedj el a következő sarokig, ahonnan hangokat hallasz közeledni. Hihetetlen, de az állig felfegyverzett katonák beszélgetéséből az derül ki, Zandalor elfogására küldték őket, a te jelenlétedről a jelek szerint még csak tudomásuk sincs.

Ezek szerint okozhatsz még pár meglepetést; indulj a fogadóbizottság után, és hátulról kezd el megnyitni soraikat. Így épp időben érkezel, hogy lásd, amint az egyik halálállóval felszecséskázza sors-társadat, a másik Megelőtlet, de legalább a más-gus irhája nagyjából sértetlenül kerül ki az összecsapásból.

Most, hogy újabb testőrt tudhat maga mellett, az öregember rögtön vad terveket kezd a fejében forgatni, miszerint meg kell keresni a világ legveszedelmesebb fegyverét, a Hazugságok Kardját, mely magának a káros istennek a lelkéből kovácsoltó-dott.

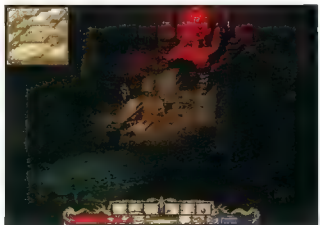
A legendák szerint a kard elképesztő erővel ruházta fel birtokosát, ugyanakkor el is sorvasztja annak lelkét, és lassanként átveszi felette a hatalmat.

Nem lenne szerencsés, ha ez megtörténne, jobb lesz, ha te magad keríted elő a fegyvert (Find the Sword of Lies). Keresd meg a kincstérát, és az ajtónál mormold el a jelszót (Find the password to the treasure room), melyet Zandalortól tudhatsz meg (The password is ANVAS ENROD).

Kitaláltad? A holmi már nincs a helyén (The Sword of Lies is gone!), csak egy sípoló sárkányjátékot találsz a földön (A toy, not a sword?). Nos, ez legálább megmagyarázza azt is, miért viselkedik olyan furcsán az ifjú herceg: a kis lüke bizonyára erre-felé játszott katonásdit, és pont beleakadt a kardba. Ez aztán a cíki...

Itt már nincs mit tenni, a baj bekövetkeztének megakadályozásáról lekéstél, fel kell készülnöd a sötétség urával való harcra. Addig is jobb lesz összeszedni pár megbízható embert, vgyekez hát a Törp Kenyér fogadóhoz, a harmadik Megelőitőhöz (Aid the third Marked One!).

Megint megelőztek, és hacsak nem hoztál magaddal seprűt, meg egy vödört, nem lesz könnyű meggyőzni a fickót, tartsd veled utadon, lévén a sárkánylovakok egyike füstölög hamukupaccá változtatta.



Ezek szerint ketten maradtatok Zandalorral, de legalább nem kell attól tartanod, hogy társaitok lelesaitanak utazásaitok során. Kapd össze legfontosabb cuccaidat, aztán jelentkezz barátodnál a fogadó mögött, hogy elreptsen a Hetek Tanácsának termébe (Meet Zandalor at Dwarven Bread Inn).

R HETEK. Bizonyára kíváncsi vagy, mi az a Hetek Tanácsa. Nos, az előző káoszháború során e hegyek közt megbúvó teremben gyűittek össze a hat legintelligensebb faj és a mágusok képviselői. Céljuk a földre szállt Káosz megállítása és kiűzése volt, amit nem csekély szerencséjével, és a Megelőitők közreműködésével sikerült is véghezvinniük. Most nagyon hasonló helyzet áll fenn, a gonosz közel jár a visszatéréshez, ám ez alkalommal csak egyetlen Megelőit szállhat szembe vele, ráadásul az eltelt hatszáz év alatt a tanács képviselői is megtértek őseikhez, utódaiknak pedig fogalmuk sincs róla, milyen tisztségek örökölték. Rád vár a feladat, hogy kiderítsd, kik ők, és tudatosítsd bennük szerepük fontosságát.

Ehhez az északi teremben foghatnál hozzá, ahol a kistálygömbök segítségével bármikor figyelemmel kísérheted a tanács tagok mozgását. De előbb meg kell szabadulnod az előző mondat elején található feltételes módtól, mely egy parázna nősténydémon személyében jelentkezik, akit a rosszfiúk küldtek, hogy bányon el a vendégekkel (Kill the Succubus). Nem kevés mókában lesz részed, az aranyoska szép nagyra nőtt, és mindenáron pusztítani akar, aminek nagyszerűségét csak az árnyékolja be, hogy csókja halálos az emberi halandók számára. Hoppá!

Biablabla, szóval legyőzted a démon, nem maradt más hátra, mint a meghívók kiosztása (Gather the Council of Seven). A varázslók képviselőjéért nem kell nagyon messzire menned, mert az nem más, mint Zandalor, aki több mint hatszáz évet meghazudtolva még mindig egész jó bőrből van.

Az emberek megbízottjával is volt már dolgod (Human Council member), ő a szenilis Mardaneus, aki kíváncsiságának köszönhetően a kalandod kezdetén „belsőleges” kapcsolatba keveredett egy bizonyos nekromanta szellemével.

Most sincs sokkal jobb helyzetben, bár ez alkalommal külső megszállás fenyegeti. Mikor a faluba lépsz, tucatnyi ork veti rád magát (Aleroth has





been invaded). Valaki más is foghatja a kristályok adását, mert a Fekete Gyűrű megbizottja, Daemona régóta vár rád (Defeat Daemona). Mondjuk, nem sokat tehet ellened, nyugodtan rugdald haza a barátaihoz, aztán kapd fel a kulcsot a ház-ból, ahonnan kijött, és szabadítsd ki az őreget.

A következő célpontod legyen Bronthion, az elf nagykövet (Elf Council member). Ő ugyan nincs közvetlen veszélyben, de addig hallani sem akar róla, hogy elhagyja embereit, míg el nem dől, milyen lesz a törpök ellen indítandó háború kimenetele. Nem várhatasz évekig, hogy kiderüljön, melyikük az erősebb, inkább szüntesd meg az egész vitaforrást.

Az ő bajuk az, hogy jelentéseik szerint az utóbbi időkben részeg törpök csapata járt bulizni őseik szent sírhelyére, ráadásul – valószínűleg a következő italozás költségeit fedezendő – számos felbecsülhetetlen értékű tárgyat loptak el onnét.

Bár a kis emberek valóban nem tisztelik az erdei lények szokásait, az nem vall rájuk, hogy ilyen messzire menjenek. Jobb lesz, ha személyesen győződsz meg a történekekről, meny el a temetőbe (Find out who is guilty for destroying the elven burial grounds).

Ott találkozol a törpökkel, de valahogy furcsán viselkednek (Rampant dwarves!). Kövesd őket a táborukba, ahol körül uggranak rád rejtékelyükből. Ekkor pattan ki az isteni szikra: a randalírozók nem törpök, hanem ezek a koszos lények valamiféle varázslat által átváltoztak!

Egy percig sem lehet kétséges, kinek áll érdekében a tőpzsikre terelni a figyelmet: hatolj be a barlangba Josephinához, az illuzionistához.

Őt kell elfenekelned, hogy megtörtjön a varázs, visszakapd az ereklyéket, és megakadályozd a félreértésből adódó háború kirobbadását.

A negyedik felkeresendő tanácsstag ork legyen, aki fajtársai börtönében tölti nyaralását (Orc Council member). A jó öreg Kroxy soha nem tudta, mikor kell befognia a száját, most is bajba került, mert meg merte említeni a haditanácsban, hogy unja már a bunyót az emberekkel, meg különben sem érti, miért kellene neki más törzsbe tartozó ork parancsait elfogadnia. Sebaj, így legalább nem csámorgott el valahová messzi földre, és a rácsok még meg is védtek a harci sérülésektől.

A gyíkemberek képviselőjében újabb régi ismerőst üdvözölhetsz, ő az alerorth-i Goemoe (Lizard Council member). Legutóbb Rivertownban találkoztál vele, ahová a rejtélyes járvány kivizsgálására utazott, noha nem sok egyebet tett, mint hogy a Törp Kenyer fogadóban lógatta a lábát (Convince Goemoe to join the Council of Seven).

Jellemzően épp akkor támad kedve kirándulni, amikor tényleg szükség lenne rá, pár órával megérkezésed előtt elindul meglátogatni régien látott rokonait (Goemoe has left the Blue Boar Inn). Mivel nem tudhatod, merre járhat, térj vissza kukkoló kristályaidhoz útmutatásért.

No igen, ezt lehetett sejtieni, az egész hirtelen jött utazás a gonoszok mesterkedésének köszönhető: miután felébresztették honvágyát, és elcsalták a lakott területekről, sikeresen fogásba ejtették a naiv gyíkot (Goemoe has been captured!).

Pontosítottok, kígyót, mivel időközben azzá változtatták, és bedobták valamelyik verdistis ház pincéjébe. Az azonban nem vehető ki élesen, melyik a szóbán forgó épület, de az biztos, hogy ritkán használják kúriáról van szó, mert az összes polcot több-hónapos por lepi.

Szerencsére a városban csak egy ember van, aki koszos ingatlanok bérbeadásával foglalkozik, a kereskedők céhének Trevoja, akinél megérdeklődve, ki volt a legutóbbi kuncsaftja, készséggel bejelöli a keresett házat a térképeden.

Ez nem volt túl nehéz, keresd meg a barátodat, és a közelében heverő polimorf bottal változtasd vissza eredeti formájába (Transform Goemoe back to his original form). No, nem mintha ez olyan nagy átalakulást jelentene...

Ha nem tévedek, már csak két személy van hátra. (Márpedig biztos, hogy ez a helyzet, mert még le is ellenőriztem. :)

Mivel a törp össze-vissza kóvályog a nagyvilágban, fordítsuk figyelmünket az imp felé. Ő Verdistis fogadójának egyik vendégsozobájában lakik – legalábbis a kristálykép szerint (Imp Council member). A világág azonban az, hogy itt csak Zaknadrax kuksol varázsgömbjével, mely amolyan mini-univerzumot rejt magában, és mivel a keresett tanácsstag ebbe távozott, követned kell világába (Enter a magical world).

(Nagyon fontos, hogy ne utasítsd vissza az imp ajánlatát, mert még egyszer nem adódik rá lehetőség. Kellemetlen, ha ennyi küzdelem után kénytelen vagy újra kezdeni a játékot...)

A kis fickó a mágikus kert légvégeiben álló villában vár rád, oda viszont csak akkor juthatsz be, ha előbb teljesíted a méhkirálynő feladatát (The bees and the wasps). Tőle kapod meg ugyanis a kaput nyitó kulcsot, mely nélkül sajnos tehetetlen vagy.

A feladat különben nem bonyolult, mindössze le kell kaszabolnod pár toladokó darazsot. Nehézséget csak Ragon, a varázsló jelenthet, aki valamelyik szerencsétlen kísérlete során rovarrá változott, és azóta sem képes visszanyerni valódi formáját. Ő bizony nem kimondottan toleráns, a darazskirály parancsára képes lenne kiirtani az egész világot, mivel az megígérte, Méhország meghódítása után visszaváltoztatja emberre.

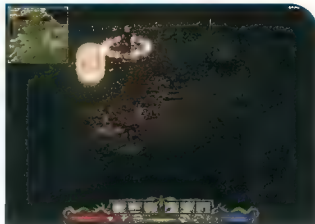
Talán nem nehéz kitalálni, ő lesz a főellenfeled, de az összecsapásra csak akkor kerülhet sor, amikor társai vesztét látva egyértelművé válik számára, elvesztette a csatát. Chemotoxra fel, hadd hulljon a férgekre!

Innentől már egyszerű a feladatod. Az imp első szavadra elrepül a tanácsterembe, naked pedig átnyújtja a varázskövet, mellyel visszakerülhetsz a saját világodba (Leave the magical world). Még egy emberke letudva, lássuk Eolus Thunderstormot, a törpét (Dwarven Council member)!

Sok-sok jellegtelen terület után végre sikerül bezanosztanodon legújabb tartózkodási helyét, mely nem más, mint Glenboros faluja.

Mikor találkozol vele, épp azon kesereg, hogy megingt szét kell rúgnia az elfek valagát, amiért ellopták szent kőbaltáját. Az a történet a tündéktől már ismerős lehet, természetesen megint háborús provokációról van szó, egyszerűen meg kell találnod a valódi bűnöst, és máris teljes a csapatod (Retrieve the Axe of Stone).

Azért ez nem lesz olyan sima ügy, mert szövevényes bűntettől van szó. Állítólag az elfek az éj leple alatt támadták meg a falut leütve a strázsákat, és elrabolva félve őrzött kincsüket. Egykük azonban dörre möd beharagot egy faágba, s míg megpróbált talpra kecmeregni, üldözői beérték. Azóta a fogadó alatti börtönben őrzik, és válogatott kínzásokkal próbálják rávenni, adja fel társait.



Am Arandalis kemény legény, még a pávatollas talposiklandozás sem képes megtörni: makacsul hajtogatja, hogy semmi köze a történetekhez. Vagy az is lehet, hogy valóban ártatlan; ha kikerdezed a történetről, csak annyit tud mondani, hogy valaki leütötte, és egy zsákban cipelte a helyszínre. A támadót egy perccel sem látta, de hangjuk alapján egyikükről egyértelműen megállapította, hogy törpe az illető, ráadásul a rosszabbik fajtából, mert már a belőle terjengő pálinkabűztől is kis híján be-rúgott.

Hopsz, megvan a laza szál, ezt kell megpiszkálnod, hogy felgombolyítsd az esetet. Egyetlen személy van csak a környéken, akit tíz méterről ki lehet szagolni: Gregor Dunatrim, a polgármester.

Szerez be pár üveg törp sör, hogy baráti iszogatósnak álcázva látogatásodat leltasd, és kihúzd belőle, mi történt valójában. Zagylásából nem lesz egyszerű összerakni a teljes képet, de annyi világosságot kiderül, hogy ő a király hatalmának megdöntésére összeállított bűnbanda tagja, melynek főhadiszállása épp a törp király palotájában rejtőzik, a régóta használaton kívül helyezett tárnáknak.

Oda azonban csakis a jelszó ismeretében lehet belépni, amelyet szerencsére újabb sör után kikotytyant (Password for the Sentry).

Írany a bányák mélye, Morendor, az örült varázsló birodalma, aki tárt karokkal és rengeteg csatlóssal vár rád. Addig van jó dolgod, míg karjai távra maradnak, mert amint ujjai varázsbottjára kulcsolódnak, az egyik legkeményebb összecsapásodra számíthatsz. Szerencsére nem kell elpusztítanod őt, a csata közepén inkább száll a bátorsága, és elmenekül a helyszínről. Ekkor kell utána iramodnod, hogy az elrabolt kőbaltánál utólagre integethess téngrástól elhomályosodó alakjának.

ISTENI LÉNYV SZÜLETIK. Közeledünk a játék végéhez, ezért itt meg kell jegyeznem, a következő lépés után nincs visszaút, minden, amit hátrahagysz (tárgyak, küldetések) elveszik számodra.

Ha készen állsz a nagy megmérettetésre, kondítsd meg a gongot a tanács terem közepén, és nézd végig a műsort, amint isteni lényvé változol.

A helyzet az, hogy ez nem sok előnnyel jár rád nézve, hiszen elpusztulsz, de legalább a megérkező rosszfiúknak köszönhetően a barátaid sem élnék túl sokkal, így nem fogsz unatkozni a túlvilágon.

Sajnos ez az újjászületésed ára, mert csakis az ő egyesített lelki erejükkal leszel képes megküzdeni a halál megpróbáltatásaival.

Így is jó sok időbe beletelik, míg összeszeded magad, és amikor magadhoz térsz, már romokban hever körülötted a világ (Where am I?).

A nagy pusztaságban csak kaktuszok és pár csenevész fűszál képes megmaradni, illetve az a bolond ork, aki meglepő módon előbb kérdez, és csak aztán lengeti feléd fegyverét. Ez a különös viselkedés legalább annyi viszonyzat megérdemel, hogy te sem zúzd be rögtön a kobakját; és meglásd, jól jársz, hisz amolyan szövetségesfélelre tetszel szert. No, nem mintha melled állna harcaidban, de legalább a közelben rejtőzködő sáman barátjával útba igazítanak az egyetlen megmaradt „település” felé. Útközben tégy rövid kitérőt északra felé, mert ott találhatod meg az e világban ragadt teleport piramisaidat, melyek jelentősen lerövidíthetik az utazásokkal töltendő időt, aztán igyekezz, hogy mielőbb civilizált területre juss.

Erre a beígért falu ellenére sem lesz módod, mivel a mindenfelé hemzsegő gonosz impek már azt is lerombolták, csak egyetlen hatalmas orkai nem tudtak elbánni, Kroxyval, a Hetek egyikével. Rajta kívül még Zandalorral találkozol – ennyi maradt a tanácsból –, aki megdöbbenéssel vegyes lelkesedéssel veszi tudomásul, hogy idező város nélikü sikerült visszatérned a holtak országából.

Serényen biztatni is kezd, hogy fogj hozzá új képességek kifejlesztéséhez, például öltözz lepelbe, és csörges láncaidat, hogy valódi szellemnek tűnhess (Become a ghost). A legszebb az egészben, hogy nem viccel, kis eltéréssel tényleg erre lesz szükség, hogy a Holtak Lábján átkelve bejuthass a Hazugság Démonának erődtítményébe (Stop the Summoning Ritual).

A kis eltérés a módszerben rejlik, konkrétan lepedő helyett varázsigére lesz szükség, amelyet megtanulhatsz szintlépésekből megmaradt képzettségpontjaid árán, de az utolsó fekete sárkánytól is, ha van elegendő bátorságod szembe nézni a halálhozó lénnel.

A helyzet az, hogy bár az óriásigyi hatalma felmérhetetlen, hiúsága még azon is túlszét, ezért akad némi esélyed a túlélésre. Nincs más teendő, mint a láptól elindulni a völgy északkelti csücskébe,

ahol a suhogó szárnyak felverte portól szinte az orrodig sem látsz, és itt kellő hódolattal adózni a kifinomult erő és csodálatra méltó példányá előtt.

A hódolat nagyon fontos, mert ha magadra haragítod, könnyedén előléth válhat belőled – sajnos még főfogásnak is kevés lennél –, ám ha ajándékkal kedveskedsz, komoly hasznod származhat új ismeretségedből.

A felajánlott ajándék legyen az a varázslat, melyet keresel. Mára mázlid van, hogy a blöfföd bejön, mert a sárkány gögösen horkantva közli veled, hogy már rég ismeri a szellemmé válás módját, s ezt bizonyítandó ki is ejti a bűvigét. Ne bándkj a „visszaautasításon”, inkább örülj, hogy végre átkelhetsz a mocsáron.

Szelemformában az ellenségek nem ártanak neked, ám arra nagyon kell vigyáznod, hogy a varázslat hatása ne hogy a láb közepén műljön el, mert ha csak a kislábujjad is a posványba merül, máris halálnak halálával lakolsz.

Mondjuk, az se sokkal rosszabb, mint lemerészkedni a gonosz birodalmába, hiszen a rengeteg felélesztett vízköpő és a Fekete Gyűrű rajta biztos halállal kecsegtetnek. De ha valami csoda folytán sikerülne is egyenként legyőzni őket (Kill the Black Ring), és ezáltal bejutni a Démon labirintusába, majd két kapcsoló elfordításával kinyitni a központi termet, még mindig ott van maga a Megtestesült Gonosz, aki javában az Elemi Gonosz megidézésén fáradozik. És természetesen sikerrel jár épp abban a pillanatban, amikor kardodat lengetve megpróbáld megszakítani koncentrációját (I must kill the Demon of Lies).

Akkor aztán teljes figyelmét feléd fordítja, magához szólítja pár csatlóst – akik hozzák a sajátjukat –, és mindent elkövet, hogy pokoli kínnak közt égj porrá perszold tekintetével.

Ehhez már nincs mit hozzátennem, ha idáig eljutottál, tudnod kell, miként győzd le a nagyfőnököt. Ha máshogy nem, hát többszöri játékkilás-visszatöltés árán, de ha csak órá koncentrálsz, és a kis-kutyáit figyelmen kívül hagyod, jó esélyed van rá, hogy le tudod vágni, mielőtt ők bálnának el veled. Sok szerencséd, és jó szórakozást a kalandokhoz!

■ BIRD

GONDOLAT

Néhány hónapja ezeken a hasábokon (mármint a Gondolatébresztő rovatában, hogy magát az újságot hogy hívták akkor, meg hogy hívják éppen most, az már kicsit ingoványos talaj...) kanyarítottam néhány sort a főállású játékeszterek munkájáról. Bár – nem véletlenül – nem festettem túl rózsás képet a teszteléetről, azóta is tucatjával kapom a leveleket, amelyekben tanácsot kértek, hogyan lehet a játék-terekben munkát szerezni, mit kell ehhez tanulni, és egyáltalán érdemes-e. Ezt is megértük: az e havi gondolatébresztési dózis a „mi leszel, ha nagy leszel?” örök kérdését járja körül!

PROGRAMOZÓ. Programozók esetében a kívánt alap-tudás meghatározása nagyon egyszerű: C++ . Amíg ezt a programnyelvet nem ismerjük nagyon-nagyon magas szinten, nincs benne tapasztalatunk és gyakorlatunk, ne is álmodozunk. Ha ez megvan, lehet (sőt: illik) specializálódni valamilyen terület (pl. grafikus trükkök, mesterséges intelligencia, hálózati kód stb.) felé. Minden játékesztői oldalon fontos, de talán a programozási munka esetében a leghangsúlyosabb a csapatmunka fogalma. Létfontosságú, hogy tiszta, érthető és átlátható forrást adjunk ki a kezünk közül, hogy újrafelhasználható, és mások által is használható legyen. Nagyon nehéz a „mindent én csinálók, tehát én, ha én értem” hozzáállásról áttérni a csapatmunkára, ahol a „barakolás” nemhogy kerülendő, de egyenesen vétek. Jó, ha fel tudunk mutatni legalább egy befejezett projektet (nagyjából tök mindegy, mi az, csak kellően nagy lélegzetű legyen) mutatva, hogy nemcsak belevágni tudunk valamibe, hanem tisztességgel (bugfix, optimalizálás) befejezni is azt.

GRAFIKUS. Grafikus alatt ma szinte kizárólag 3D grafikusunk értünk. Gyakorlatilag az egyetlen terület, ahol a 3D nem feltétlenül szükséges, a tervező-, vagy papírgrafikusoké: ők rajzolnak meg papíron, ceruzával mindent, ami alapján a 3D modellezés, illetve mindenféle egyéb számítógépes grafikus munka elkezdődik. Ilyenből egy cégben (vagyis inkább egy projektben) nagyjából egy szükséges, nem túl esélyes tehát egy-egy ilyen állás elcspése. Viszont „csak” kiemelkedő rajztehetség, és –tudás szükséges hozzá, ez pedig hagyományosan utakon (Képző- vagy iparművészeti, szakiskolák stb.) tanulható és fejleszthető. A nagyobb terület a 3D grafikusoké. Általánosságban elmondható, hogy minél univerzálisabb az ember tudása, annál könnyebben tud bejutni egy céghez, továbbá jó, ha legalább egy részterületen specializáltnak számítunk. A jelená-

tos tehát beletanulni valamennyire a Maxbe, a Mayába és a Lightwave-be egyaránt, és legalább az egyikbe nagyon alaposan. Emellett jó, ha otthon vagyunk low- és hipoly modellezésben, textúrázásban és animációban is. Minél többféle munkára vagyunk „befoghatók”, annál nagyobb eséllyel tudunk munkához jutni – akár egy cégen belül is. Láttam már zseniális modellezőt kénytelen-kelletlen távozni játékesztő cégtől, mert a textúrázásban nem volt igazán otthon, és ezért nem tudott rendszeresen beilleszkedni a munkafolyamatba.

DESIGNER. Eddig nagyjából tiszták voltak a fogalmak, de a designerek esetében már maga a munkakör meghatározása sem egyszerű. A designer találja ki magát a játékot, alkotja meg és állítja be a játék belső működését és szabályait (pl. harcrendszert, egységek tulajdonságait), rakja össze a pályákat, ő foglalkozik a játék történetével, a szövegekkel, a kezelhetőséggel, a játszhatósággal. Ez az a terület, hiszen bárki mondhatja azt, hogy „a programozáshoz nincs tudásom, a grafikához nincs tehetségem, de... ööö... jó ötleteim vannak, lehetek dizájnér?”.

Nos, a helyzet azért nem ennyire egyszerű. A designernek alaposan ismernie kell a grafikusai és programozói munkát is, hogy ne kérjen tőlük teljesíthetetlen dolgokat, illetve esetenként (pályaépítés, scriptelés) konkrét grafikai és programozói munkákat kell végeznie. A Bilizardhoz például fel sem vesznek designert C++ és 3D Studio Max gyakorlat nélkül! A játéktervezés az a terület, amelyet aztán tényleg nem tanítanak sehol, a szerepjátékok játékesztői gyakorlat, illetve a kedvező játékekhoz pályák, netán modok szerkesztése lehet a legjobb iskola. Hopsz, majd' elfelejtettem az angol nyelvtudást, mint alapvető követelményt, nemcsak designeri, hanem minden oldalon – ennek a szak-

mának az angol a nyelve, nincs mese, legalább írni-olvasni kell tudni nagyjából középfokon.

„...és mennyire veszik itt komolyan a napi 8 órás munkaidőt? – Hát... hétfőeken nem annyira...”

Oké, most már nagyjából tudjuk, hogyan készülhet fel szakmailag a lelkes játékesztő-palánta, azonban vannak itt még egyéb dolgok is. Már pedzegettem, hogy a játékesztés csapatmunka, de ezt nem lehet eléggé hangsúlyozni. Kompromisszum-készség, empátia, vitakultúra, feszültségtűrő képesség, általános problémamegoldó-készség – ezek nélkül a karrierünk nem lesz hosszú életű. Ha valaki emberileg nehezen kezelhető, a mérleg másik serpenyőjébe igen súlyos zsenialitást kell letennie... A szakmai tudás mellett tehát érdemes figyelnünk az ember oldalra is – a játékesztés nem „nehéz embereknek” való foglalatosság. Ahogy Neal Hallford (az e havi Legbefolyásosabb Ember!) mondta egyszer igen találóan: „a játékesztés olyan, mintha egyszerre 15 emberrel élnél házasságban, és közösen próbálnátok felnevelni egy gyereket”.

Na, és hogyan is zajlik az egyszeri játékesztő életé? Az álomképekből kettő igaz. Egy: valóban lépest kell tartani a játékvilágban, tehát néha konkrét munkaidőben, munkaként játékokat kell megneézni, és tüzetesen megvizsgálni, mit tud a konkurencia. Kettő: a játékesztő cégekben általában a környezet, a hardver és a munkatársak köre is abszolút optimális egy-egy estét UT2K3-parti megszerzésére. De a törpök élete nem csak játék és mese... A munka sok, a feszültség és a nyomás órási. Az ember hajlamos felkeszteni a saját játékéért, és önmaga előtt olyan mércét felállítani, amibe be-

ÉBRESZTŐ

ledöglik, ha át akarja ugrani. Aztán persze, hogy áttörjön. És persze, hogy beledöglik. Ha az embert „elkapja a gépszij”, már nem a projektervek, a főnökeinek, a cégnek vagy a kiadónak dolgozik, hanem saját magának, hogy ha a játék majd egyszer kész lesz, büszkén vehesse a kezébe, és azt mondassa: „igen, ezt én csináltam!”. Ott van a Platoon „a fák meg a fű lengedezik a szélben” feature-je, amelyet az egyik programozó hétvégén, saját lelkesedéséből hajtván írt meg, vagy a főmenü háttérében látható életkép, amelyet a grafikus srác még azután is hetekig csinósított, polírozott esténként, amikor a kiadó már rég-es-rég rábálintott, és elfogadta.

A játékfejlesztés nem az a munka, amelyiket reggel nyolcra elkezdesz, aztán délután négykor kihullik a belentyűzet a kezéből, és irány haza. Ahogy közelítenek a komolyabb határidőkhöz (alfa, béta, gold master...), egyre súlyosabb túlórázásokra, éjszákázásokra és hétvégezésekre kell felkészülni. Erre persze hűszövesen még legyint az ember, de később - ahogy mélyebbre ássa magát a „három gyerek, három szoba, négy kerék” problémakörébe - válik a dolog egyre nehezebbé és nehezebbé... A profi játékfejlesztés ma még nagyon fiatal szakma, és akik a kezdet kezdetén benne voltak, azok sem nyomják régebben, mint 10 (Magyarországon) vagy 20 (tőlünk nyugatra) éve. Ez azt jelenti, hogy nem lehetetlen kellő fanatizmussal és néhány év megfeszített munkával akár a legjobbak közé, a csúcsra felkerülni – és ezt nagyon sokan próbálják meg. Iratározatos a konkurenciaharc, a féltelmetesen tehetséges kelet-európai csapatok egyre jobban nyomulnak, ráadásul ott a PC és a konzolok közti nagy dilemma – szóval senki nem tudja, mit hoz a holnap. Egy szóval a játékszaka ma lehető legingoványosabb talaj, „itt minden nap ajándék”, ahogy egyik fejlesztő-kollégám fogalmazta meg talán kicsit pesszimistán, de mindenképpen találon.

WELCOME TO THE REAL WORLD. Mint a bevezetőben említettem, ma Magyarországon több profi játékfejlesztő cég dolgozik, mint valaha – ez azonban nem jelenti azt, hogy olyan nagyon megnőtt volna az igény a lelkes leendő játékfejlesztők iránt. A magyarázat egyszerű: az utóbbi hónapokban két

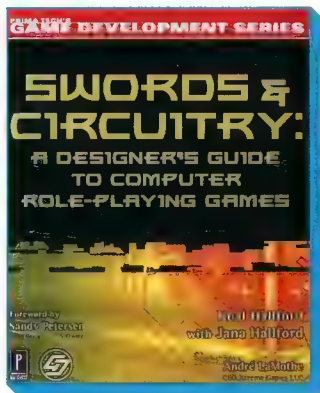
nagynevű, egykor szebb napokat is megélt fejlesztőcég (a Philos és a konzolos Appaloosa) hullott szét egykori 80-100 fős létszámuknak alig a negyedét megtartva. A sülyyedő hajókról menekülő tapasztalt és tehetséges embereket „felszívta” a piac – így nem mondhatnám, hogy könnyű lenne ma játékfejlesztőként állást szerezni Magyarországon.

Szinte hetente hall az ember új fejlesztőcégek létrejöttéről, megszűnéséről, szétválásokról, felvásárlásokról. Nincs ez másképp itthon sem – sőt, a helyzet még bizonytalanabb, lévén nálunk nem állnak Microsoftok és Electronic Artsok a fejlesztők mögött stabil tulajként, a magyar cégeknek általában önértébi, a saját projektjeik bevételeiből kell eltartaniuk magukat. Ezt még tetézi a tény, hogy Kelet-Európában lakunk, és ebből adódóan szomszédainkkal együtt az „olcsó, de megbízhatóan munkaerő” előítélettel kell állandóan küzdenünk. Lassan változik ugyan a helyzet, de sajnos Magyarországnak még mindig nem sikerült olyan nemzetközi bestsellert felmutatnia, amelyik a hazai fejlesztők pozícióját javítaná kicsit a kiadókkal szemben. A helyzet dióhéjban: a kiadó diktál, szegény magyar fejlesztő meg örül, ha projektet kap valami B kategóriás kiadókcskától... Hm, kicsit belekaptunk egy másik Gondolatébresztő témájába, mindenesetre ez jelen ügyünket annyiban érinti, hogy ebből is látszik: a játékfejlesztés abszolút nem nyugodias állás, állandóan ott lebeg az ember feje fölött a bizonyta-

lansági tényező, a „de mi lesz holnap?” kérdése. Jól gondolja meg, aki erre a pályára adja a fejét...

Nem tértünk ki még egy fontos területre: lássuk, mit kínál a pénzárancák számára a játékkészítés. Nos, el kell ismerni: a játékfejlesztés jól fizet – legalábbis addig, amíg mondjuk a közalkalmazotti bértábla összegeihez hasonlítgatom az itt elérhető fizetéseket (konkrét összegeket hadd ne mondjak...) Azonban ha jobban belegondolunk, a programozók simán a másfélszeresét kereshetnék a játékszakmabeli pénzüknél (fele munkával), ha elmennek egy multihoz adatbázisokat toszogatni, vagy üzleti szoftvereket fejleszteni. A grafikusok szintén nagyobbat akaszthatnak egy reklámtúdíróban, vagy mondjuk a webdesign-üzletben, a felkészült designerek számára – ha nem is ennyire egyértelműek a párhuzamok – szintén tucaatával kínál jobbnál jobb pénzes állásokat a multicég-kultúra. Szó se róla, ha beüt a fönyóremény, egy többszázézes vagy milliós példányban eladott játék (ha emennek a Kelet-Európából is egyre több példa van Operation Flashpointtól a Mafiáig, Cossacktól a Senous Samig és a Sudden Strike-ig), annak a royalty-részesedéséből nagyon durván lehet kaszálni. Akár több millió dollár is ütheti a fejlesztő cég markát, amiből csak-csak csurran-cseppen valami az egyszerű peonoknak is – de sajnos nem ez az általános.

Van valami azonban, amit az említett alternatívák nem képesek nyújtani: a játékfejlesztésben az ember azzal foglalkozhat, amit szeret, olyan emberekkel dolgozhat együtt, akinek ugyanez a hobbiuk, az életük. Szíved-lelked beleteheted a készülő programba – nem(csak) a fizetéséért, hanem a tudatért, hogy tíz és százezrek szórakoznak majd azzal a játékkal, amelyiknek a Te kezded munkája, a Te gondolataid és ötleteid is a részei. Közvetve ugyan, de milliók ismerik meg a neved, a Te játékidról írnak az újságok, beszélnek az emberek az Interneten, rajongói születnek a játékodnak – kell-e ecsetelnem, hogy ez milyen utánozhatatlan, nagyszerű érzés...? Szóval, aki ezek után még mindig játékfejlesztő akar lenni, az gondolja meg kétszer is – aztán hajrá! ■ HANCU



XBOX ROYALTY

2-НБОН НГРЕН

THE TUBES

Игра: **THE TUBES**
Жанр: **Симулятор**

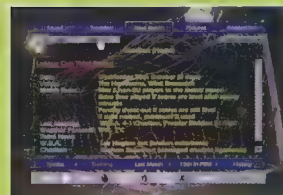


THE TUBES

Игра: **THE TUBES**
Жанр: **Симулятор**



CHAMPIONSHIP FOOTBALL: SCOTTI SLIDE



Игра: **CHAMPIONSHIP FOOTBALL: SCOTTI SLIDE**
Жанр: **Симулятор**





Felvezető: Ac W... versoft

> TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Már negyedik éve, hogy minden ősszel szinte az összes létező gépre megjelenik a Tony Hawk aktuális verziója, igaz, idén a PC kimarad, de helyette lesz Xbox. Bár az Activision többi extrém sport-játékának színvonalára néha igencsak megkérdőjelezhető volt, de Tony mindig is a trónon ült. Bár a Neversoftnál eddig mindig képesek voltak arra, hogy felülmúlják magukat, és lényeges újításokkal szereljük fel a Tony Hawk-programokat, egyáltalán nem voltunk benne biztosak, hogy ez a negyedik résznél is menni fog nekik.

A sorozat folyton fejlődött, de a lényeg sosem változott: minden futam két percig tartott, és a pályákon néhány előírt feladatot kellett megoldanunk, így mehattunk tovább új pályákra. Az idei részben egészen az alapokig mentek vissza, és szinte mindent átalakítottak. Talán a legszenvedetlenebb újítás, hogy eltűnt a kétperces időkorlát, immár karrier-módban is annyit gurulhatunk fel s alá, amennyit csak akarunk. Először még feladatok sincsen, érdemes körbejárni a pályát, megismerkedni a jó pontszerző helyekkel. Ha nagyjából ismerjük az adott helyet, ideje elbeszélgetni az ott tartózkodókkal. Akik feladatot adnak, azokat a program egy igen feltűnő zöld nyílal jelöli, így nem lesz nehéz megtalálni őket. Eleinte tizen vannak a pályán, de ahogy teljesítjük az általuk kívántakat, még hatan tűnnek fel. A kihívások rendkívül sokfélék lesznek, de egy közös jellemzőjük mindig van, mégpedig az, hogy ilyenkor él az időlimit (ez két perctől pár másodpercig terjedhet).

Még felsorolni is lehetetlen, hogy mennyi dolgnak lesz, itt csak a legsűrűbben előfordulókat említeném meg. Minden helyszínen lesz két olyan megbízás, ahol egy pontszámot kell elérnünk; ehhez, illetve a S-K-A-T-E betűk összeszedésére két perc áll rendelkezésre. Ötletes dolog a C-M-B-O betűk felszedése – ezt ugyanis egyetlen kombóval kell megtennünk! A legtöbb pályán lesz egy olyan feladatunk is, hogy két percen keresztül azokat a

trükköket adjuk elő, amelyeket ők akarnak. Az is többször előfordul, hogy egy másik deszkás hív ki minket egy kis versenyre: háromszor kell nagyobb kombót csinálnunk, mint amit ő adott elő. Néha egy program alapjaira oktatnak minket, van, aki a manuált, van, aki a revertet és van, aki az új mozdulatot, a spine transfert magyarázza el, általában három lépésben keresztül. Végül pár olyan megbízás, amikor a skitching nevű trükköt kell használni, azaz egy autóval vontathatjuk magunkat. Az állatkertben ennek módosított változatát kell előadnunk, itt az elefánt farkát kell megragadnunk, és az kezd el húzni minket.

És akkor még nem is beszéltem az egyéb, pályaspecifikus feladatokról, melyekből szintén rengeteg van, és igencsak feldobják a játékot. Egy-szer például oroszlánokat kell visszacsalni a ketrecükbe, másszor pedig öt nagyszájú, éppen edző rogbist kell elűznünk. Az is tetszett, amikor egy görkoris hív ki minket versenyre: ilyenkor a deszkán hanyatt fekvé kell repestenünk, így kell átmen-nünk minden kapun. Lesz, amikor egy fókák közé esett fotóst kell kimenteni, egy cápát elkergetni, vagy egy lopott kamerát visszaszerezni. Az elvon-tabbak közé tartozik, amikor egy rámpáról kell egy céltábla középsőbe ugranunk, vagy amikor kutya-k elöl menekülve kell csontokat felszednünk. A legel-borultabb feladat azonban kétség nélkül az első pályán vár minket: egy erőteljesen illuminált álla-

potban levő csöves kérésére kell lebírnunk a garáz-dálkodó rózsaszín elefántokat...

Amennyiben sikerül a 130 közül kilencvenet ab-szolválnunk, megnyílnak a profiknak szóló kihívá-sok – ezekből rögtön hatvan szakad a nyakunkba. Ezek az egyes versenyzőkhöz kapcsolódnak, az iga-zí életükben nagy jelentőséget kapott versenyeken kell szerepelni, vagy a hozzájuk kapcsolódó trükkö-ket kell előadni. Rodney Mullennel természetesen fiatland-trükköket kell előadni, Bruce Reynoldsszal grindolni fogunk, a jó öreg Tonyval pedig a leghí-resebb mozdulatokat kell előadnunk, többek között a legendás 900-at.

A pénz ezúttal úgy működik, mint a második rész-ben: a pályán 25 szódázóvár vár az éber deszkás-ra. Ezekkel tudunk aztán a boltban vásárolni új ru-hákat, deszkaborító matricákat, kódokat, illetve rejtett karaktereket és titkos pályákat. A grafika ugyan csak közepes, de a zene idén is fantasztikus lett, a DVD-n 35 előadó szerepel, mind a metál, mind a punk, mind a rap színtérről jó együtteseket szedtek össze. A pályák legtöbbször nagyszerűen van megtervezve, élmény felfedezni minden zeget-zugot, ki tudja, hogy hol találunk valami jól hasz-nálható helyet. Az Aggressive Inline körülbelül két hónapig csúcsulhetett az extrém sport-játékok trón-ján, az új Tony Hawk jött, látott és győzött.

Most már csak arra lennék kíváncsi, hogy a követ-kező részben milyen újítások lesznek. **GRATH**



MENTÖÖV

> BALDUR 5 GATE 2

Szeva Mocsy!

Egy kis segítséget kérnék a bg2-vel kapcsolatban! Na szóval ez a Poyler (asszem, ez a neve) nevű fickó elátkozta (curse) Jaheirát, ekkor adatott három lehetőség: elmegyek a slumsba és megkeresem, kettő: a slumsban a Copper Coronetben a bárpultos elmondja, hol van, három: kérdezősködök a governmentnél.

Na, én a másodikat választottam: a csávó elmondta, hogy itt van a slumsban valahol egy házban.

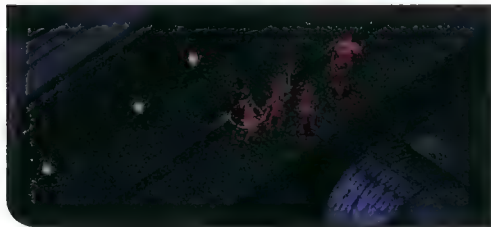
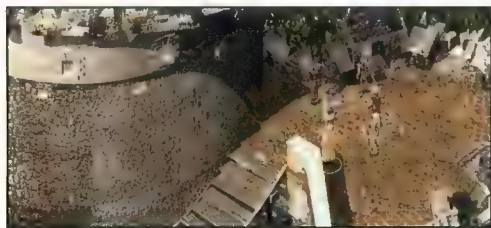
Bementem a házba, három sor duma, szétszaptam Poyler és emberei közt, és találtam valami cuccot, asszem, az a neve, hogy Jaheira's hair mittoménmi; erre azt írja, ha ez nálam van, és alszok egyet, akkor Jaheira meggyógyul. Na most én bementem egy másik városrészben egy innbe, ott kivettem egy Royal szobát, de Jaheira még mindig átkozott (curse) volt! Próbáltam máshol aludni, de ugyanez történt! Plíz help!

Más: szerinted kit jobb a csapatban tartani? Naliát vagy Edwint?

Jó munkát, szeval! chester

Az átok 24 óra phenés után törik meg (egy alvás 8 óra), de csak akkor, ha Jaheiránál van a hajtincs. Nalla jó, Edwin gonosz karakter. Amennyiben a csapatodban többségben vannak a jó beállítottságú karakterek (Minsc, Aerie...), úgy Edwin nem oda való. Különösen rossz a viszony közte és Minsc között.

Bizonyos idő elteltével ez a két karakter egymásnak esik, és csak az egyik ússza meg élve.

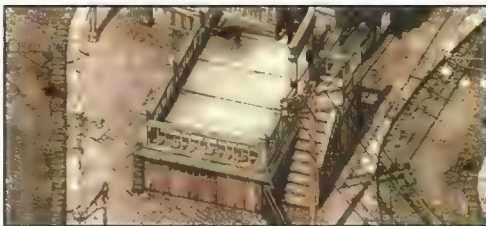


> COMMANDOS 2

Kedves Mocsy!

A Doki barátunknak a mentőövbe! A 3. pálya: 1. mission Night of the wolves. Nem kell bemenni a tengerialattjáróhoz, az már a következő mission, itt a végén Lupinnal bújj az ágy alá!

C&C Maniac



> MORROWIND

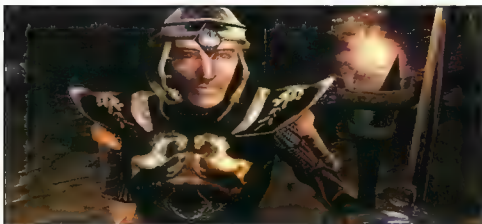
Hello Mocsy!

Van egy nagy gondom a Morrowinddel kapcsolatban. Már elég régóta nyomom, de a fő küldetéssel nem igazán foglalkoztam eddig. Nem öltem meg egy Blades tagot sem, ezzel nincs baj, senkit nem öltem meg, aki/ami nem ellenség lett volna. Csakhogy eljutottam Tel Fyrbe is, és azokat a bizonyos zombikat is legyaktam, mert hát ők támadtak előbb, na most olvastam a végigjártászt, és abban azt írod, hogy NE bántsuk a betegeket (ha jól sejtem, ők voltak a zombik). Az lenne a kérdésem, hogy most mit tegyek? Ettől még lehet teljesíteni a küldetést, vagy belehalok majd a betegségbe, esetleg én is Vivec gyilkos kell, hogy legyek? Ha igen, mondd már meg, hogy hogyan törjek be a templomába, mert a 100-as tekercs nem nyitja. Remélem, minél előbb válaszolsz, ha lehet, e-mailben. Válaszodat előre is köszönöm! shongi

Bizony, bizony, nincs más hátra, mint Vivecet kinyírni. A 100-as ajtót a 70-es zárnyitás skill nyitja, de nem árt, ha a legjobb minőségű tolvajkulcsot használod (Grandmaster Lockpick). A betegek között volt egyébként egy mechanikus lábakon álló törpe is, remélem, őt nem ölted meg, mivel csak ő tud megtanítani a Wraithguard használatára.

Helló, elakadtam a Morrowindben, az első küldetésben, amit Calus ad. Nem tudom megszerezni a Dwemer Puzzle Boxot. Azt írod, hogy az első teremben lehet felugrani a főlő szintre. Az első teremben - a bejáratnál - legfeljül vagyok. Fölugrani?! Találtam egy termet, ahol fölül látszik egy emelet, de a világért se tudok felugrani. Valami taktika? Még valami: nem működik a kód: SetFlying 1. Beírom, úgy tűnik, minden rendben, nem ír ki semmit, de nem tudok repülni! Hogyan kell?!! Kérek, segíts! raptor

Oké, akkor kezdjük az elején. Belépsz a törp tárnába, és lemész a nagy terem aljág. Szembe állsz a három kerek ajtóval, majd balra nézel. Ott találsz egy sziklaomiást, amelyen keresztül feljuthatsz a második szintre. Ha van repülés varázslatod, akkor egyszerűen felrepülsz. A második szinten bal kéz felé ismét találsz egy ajtót, ezen kell bemenni (Cells of Hollow Hand). A doboz az egyik polcon található, mindössze egyetlen zslvány védi.



> JAGGED ALLIANCE 2

Szia Mocsy!

A Guru Gamerben segítséget kértek többen a JA2-höz. Szeretnék segíteni nekil.

1. A helikopter-leszállóhelyet bővíteni lehet, ha a Meduna Site és a Sam Site bázist befoglalod. Sam Site Grumm bánya alatt található. Így a környékre is lehet tenni a zsoldosokat. Drassenbe sajnos csak odagyalogolni lehet. Az Incoming alatt az az összeg van, amit egy nap alatt megkapsz. Ezt az összeget RÉSZLETEKBE, azt hiszem, hatóránként kapod. (én már 150 000\$-t kapok egy nap) Érdekes a zsoldosaidat egy hétre lefoglalni, később többre. Hosszab-

bitani a térép képernyőn lehet, ha rákattintasz a neve mellett a hátralévő napokra. Ha végképp nem megy, ajánlanék, egy új csapatot: Buns, Steroid, Wolf + I.M.P.-s ember. Később ajánlott Lynx és Scope is.

2. Medunában Diedrianát az utolsó szektor alatt lehet megtalálni az erősítésével egyetemben. A trónteremmel szemben lévő szobában lehet egy kandallón lemenni hozzá, ahol egy kanyargós pince van. Mindenhől a legjobb páncél compound18-cal kombinálva, valamint Rocket Launcher van nála. (Ilyen egy darab van Almában, csak nagyon nehéz megszerezni.) Sok sikert! L. Imre!

Szécsi Gábornak azt üzenem, hogy:

- A célzásnál a sárga kör azt jelenti, csak ekkora találati biztonság-ra elegendő AP-d van.

- A Crepitusokhoz, ha az első támadás után mész le, nem találod meg az anyakirálynőt. Felrobbantható a tojásokat, de nem lényegesek. Ha későbbi támadások után mész le, akkor már ott van, és el lehet pusztítani, és belőle értékes Jollyk pottyannak ki, amelyeket Gabby megvesz.

- Az RDX kristályt úgy lehet felrobbantani, ha rálősz, vagy ha robban valami a környezetében. (Nagyot robban, vígyázz vele!)

- A kék löszér erősebb, mint a piros.

- A „vackok”(óra, használt régi, gyenge pajze...) egy részét el lehet adni Balme-ben egy boltosnak, bár nem ad valami sok pénzt értük. Ja, és ott a Golden Chalice-t ha ellopod, és Chitzenában Yanninak adod (és még véletlenül sem Klingpinnek:)), akkor a Lajálítás mindenhol 8%-kal nő. Sok sikert neked is!

Üdvözlettel. arwen undómiel – dobos Judit eszter



Hello Mocsy!

Elakadtam a **Dino Crisis1**-ben. Meg van az ID kártya a kis számítógép a tenyérrnyommal. 2L -es DDK kártya és egy E-s van. Valamint két embléma ami abba a szobába kell ahol a T-rex kiragadja a csávét. Abba a szobába kell egy kód is.

Azt kódot hol lehet megtalálni? Mi kell a lift kinyitásához? Hol találom meg?

Az irodába van egy számítógép amibe 2 kód jó(az ID kártyát kell használni). Mit kell csinálni???

Please Help!!!

Ha tudsz küldj végigjástást!

Meg hátha van neked legalább egy angolosításod,

Köld el légyszíiiii miókös

Sziasztok!

Zsoltak hívna és segítséget kérnek egy pc-s játékkal kapcsolatban. A Guruban olvastam a rovatodat és én is elakadtam egy játékban. A **Soldier of Fortune 2**-ben annál a résznél ahol egy kórházban vagyok, már egészen az épület tetején és mar minden terroristát kinyírtam csak egy nagy helikopter szerűség van hatra. Mar belelöttem az egész tárat és nem akar megsemmisülni. Légyszi segíts ha tudsz. Köszönettel zolt

Szia Mocsy!

Lenne egy kérdésem: a **Maflaban** azon a pályán, ahol Sergio Morellot kell kinyírni (You Lucky Bastard) mit csináljak? Már mindenkit lelöttem és aztán semmi. Ha tudsz segíteni.

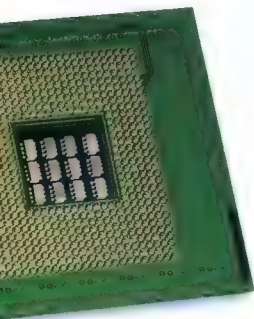
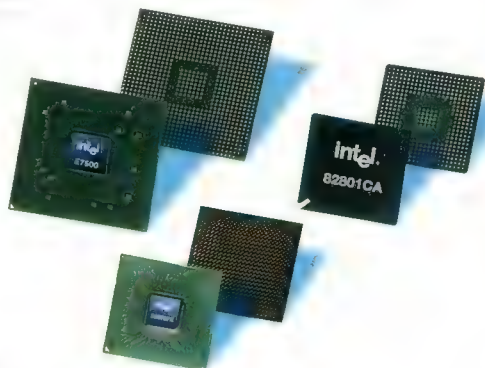
Előre is közi. tcs

> HARDVER

INTEL® PRESCOTT, TEJAS, MADISON



Az Intel nemrégiben megrendezett őszi Developer Forumát követően számos új információ került napvilágra a processzoróriás jövőre vonatkozó terveivel kapcsolatban, melyek közül jelenleg csupán a cég mikroprocesszor-gyártásának szempontjából meghatározókat mutatjuk be. Mint ismeretes, a „Northwood” magot a jövő év második negyedében a 90 nanométeres csíkszélességben gyártásra kerülő „Prescott” mag váltja fel, mely a cég szóvivőinek állításai szerint már magasabb frekvenciájú, 667 MHz-es Quad Pumped buszrendszerrel fog alkalmazni, s az 1 MB méretű másodlagos gyorsítótáron, valamint a HyperThreading technológia implementálásán túl kibővített utasításkészlettel is rendelkező fog – melynek neve PNI: Prescott New Instructions. Fejlett gyártástechnológiájának köszönhetően a Prescott magra épülő processzorok órajelét feltehetőleg még 2003-ban meg fogják haladni az 5 GHz-es értékek. A Prescott után következő a sorban a „Tejas”, mely az egész Pentium 4 család legfejlettebb példányának ígérkezik. Kialakítása tekintetében moduláris felépítésű, ami azt jelenti, hogy a különböző utasítások végrehajtásáért a processzor különféle részei lesznek felelősek. A 800 MHz-es Quad Pumped rendszerbuszon kívül 1 MB-tól 2 MB-ig terjedő másodlagos gyorsítótárral, valamint továbbfejlesztett HyperThreading technológiával fog rendelkezni. Megjelenésekor, kezdetben 90 nanométeres csíkszélességben gyártják majd, ami a későbbiekben – előreláthatóan 2005 vége felé – 65 nanométerre fog csökkenni. Az Intel képviselőinek elmondása szerint a cég már a jövő év elején megkezdí a 90 nanométeres gyártástechnológiára történő áttérést, minek következtében az év második negyedére az ilyen csíkszélességben gyártott processzorok a cég teljes processzorgyártásának öt százalékát fogják kitenni. Ez az érték a jelenlegi elképzelések szerint az év harmadik negyedében húsz százalékra, míg az év végén negyven százalékra fog módosulni. A legfelsőbb kategóriás, 64-bites szerverprocesszorok tekintetében az Intel legújabb fejlesztése a „Madison”, mely az előzetes becslések alapján mintegy harminc-negyven százalékkal lesz gyorsabb a jelenlegi Itanium 2-es társainál. Mint köztudott, az Itanium 2 a jelenleg kereskedelmi forgalomban lévő egyik leggyorsabb processzor, így az új Madison megérkezével nyolc év fejlesztőmunka után nemcsak, hogy az Intelé lenne a szervervilág legerősebb processzora, de a világ letező leggyorsabbja is.



Az Intel nem kellett neki túlzottan nagy hírvérset, így hát valószínűleg többek örölni fognak a hír hallatán, miszerint a cég a napokban megkezdte 0,13 mikron csíkszélességben gyártott Pentium 4, illetve Celeron processzorai magfeszültségének 1,525 Volttól 1,475 Volt-ra való csökkentését. Az Intel e lépése nyugodt szívvel mondható egyaránt várattannak valamint egyedülállónak, hiszen az elmúlt évek során a vállalat a magasabb stabilitás elérése végett folyamatosan csak növelte processzormagjainak feszültségét. A 2,0 GHz-től a 2,8 GHz-ig terjedő tartományba eső processzorok példányai a közeljövőben kivétel nélkül 1,475 vagy 1,5 Voltos feszültségeken, míg a nemskókára megjelenő 3,06 GHz-es, illetve 3,20 GHz-es Pentium 4 processzorok 1,525 Volton fognak üzemelni. Ez persze elsősorban a tuning iránt fogékony felhasználóknak ragadja meg a fantáziáját, hiszen a magfeszültségének eredeti értékre történő növelésével párhuzamosan lehet a processzor órajelét is emelni. Mint ahogy azt sejtani lehet, az Intel semmiféle módon nem jelzi az új feszültségek alkalmazását processzorai tokozásán, így ezekhez az értékekhez csupán a processzor rendszerbe történő beépítését követően lehet hozzájutni.

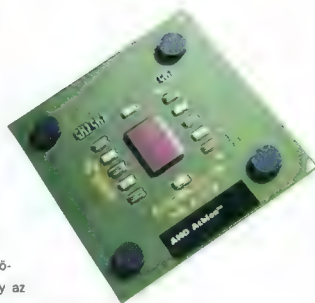
HÍREK

AMD: ATHLON XP ÉS OPTERON PROCESSZOROK

A 333 MHz-es rendszerbusz megjelenésével egy időben az AMD szövívői ígéretet tettek arra vonatkozóan, hogy a vállalat még az év végéig több mint százezer darab ilyen megoldást alkalmazó egységet fog legyártani, valamint értékesíteni. Ennek megfelelően az utolsó negyedévre két processzor bejelentése maradt, melyek az Athlon XP 2700+ és a 2800+ PR modell jelöléssel rendelkeznek. Mindkét megoldás az Athlon XP-ben rejlő energiatartalék végső demonstrálására szolgál, ennek megfelelően igen magas órajeleken futnak: a 2700+ 2166 MHz-en, míg a 2800+ 2250 MHz-en működik. Sajnálatos módon az AMD bejelentette, hogy az Athlon XP 2800+ -zal a Thoroughbred magra épülő processzorok listája bezárul, így ezeket már csak az alig három hónappal ezelőtt megjelent 512K L2 cache-sel rendelkező Barton magos példányok követik jóval alacsonyabb frekvenciákon – minek elsődleges oka a másodlagos gyorsítótár megnövelt mérete miatt ugyancsak felduzzasztott tranzisztorszám. A processzorok magas órajeleik legnagyobb hátránya, hogy a hibás példányok magas aránya miatt a gyártásoknak alacsony a hozama, s ennek következtében az AMD csupán november végén tudja ezek nagyobb mennyiségű szállítását megkezdeni. A korábban bejelentett 2400+ illetve 2600+ jelölésű példányok valamivel ez előtt, november közepétől lesznek nagy mennyiségben elérhetők. Talán a hibás példányok magas darabszámának tudható be az is, hogy az eredeti kijelentésekkel ellentétben nem csupán a 2700+ és a fölötti processzorok, de a 2600+ -os modellek is megjelennek a közeljövőben 333 MHz-es rendszerbusszal. Ennek legfőbb oka az lehet, hogy az AMD nem tudta tartani az eredeti elképzelésnek megfelelő százszáz darabszámot, s így a magasabb órajeleken instabilnak bizonyuló magokat tokozta alacsonyabb frekvenciájú, ám magasabb FSB-n működő processzorokként. Az új Athlon XP 2600+ hivatalos árjel értékét illetően szerkesztőségünk egyelőre semmilyen információt nem kapott, s így csupán saját találgatásainkra tudunk alapozni: a legvalószínűbbnek az tűnik, hogy az eredeti 2600+ 2133 MHz-énél nem sokkal alacsonyabb órajelen, 2082 MHz-en fog működni 12,5x-es órajelszorozóval.

Úgy látszik, hogy az AMD fejlesztette mikroprocesszorok nem csupán a felhasználók, de a nevesebb gyártók körében is egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek. Mi sem igazolja ezt jobban annál, mint hogy az értékesítés szempontjából világviszonylatban vezető pozíciót elfoglaló Dell, amely mindig is bizalommal volt a mikroprocesszor-óriás Intelhez, s éveken keresztül egyik leghűségesebb partnere volt annak, a napokban bejelentette azt a szándékát, miszerint a jövő évtől a konkurens AMD által fejlesztett x86-64 architektúrára épülő Opteron processzorokat szeretné alkalmazni belépő- és középkategóriás szervereiben. Az úgymen valamikor november közepe táján várható végleges döntés, mely ha az AMD számára kedvez, akkor a vállalat a közeljövőben hatalmas növekedésre számíthat piaci részesedését tekintve. Piaci elemzők véleménye szerint a Dell mindenképpen meg fogja tenni a lépést, hiszen az Opteron processzorok alkalmazásával hasonló, ha nem magasabb teljesítményű, ugyanakkor alacsonyabb árkategóriájú szerverek gyártása válik lehetővé. Az Opteron alkalmazásán kívül a Dell a továbbiakban sem kívánja az Intellel kialakított viszonyát megszüntetni, minek következtében felsőkategóriás szervereikhez továbbra is az Itanium 2 processzort szeretné alkalmazni, mielőtt az Intel elkészül ennek kiszolgálására alkalmas lapkakészletével.

Az AMD processzorok széleskörű alkalmazásával kapcsolatban a Dell hivatalos közleményét egy másik követte, ezúttal egyenesen az AMD-től. Ebben a Dell megközelítésétől kissé eltérő formában foglalkoznak a vállalat következő generációs, 64-bites architektúrára épülő szerverprocesszorairaival: történetesen a Cray cég egy AMD Opteron processzorokra épülő szuperszámítógép megépítését tervezi 2004-ben, melynek teljesítménye a föld jelenlegi legnagyobb számítási kapacitással rendelkező NEC „Earth Simulator”-át is felülmúlja. A „Red Storm” kódnevén futó fejlesztés tízezer Opteron processzort foglal majd magába, minek köszönhetően teljesítménye a hihetetlen 40 teraflopos értéket fog majd elérni. Az így is brutális teljesítménnyel rendelkező számítógép azonban tovább bővíthető, minek következtében a későbbiekben másodpercenként 60 millió utasítás elvégzésére válik alkalmassá. Az Egyesült Államok Nemzeti Laboratóriumában összeépítésre kerülő szuperkomputer közel 90 millió dolláros költségének kiegyenlítéséért az energiatyúhivatal egyik részlege vállal garanciát, minek következtében főbb feladatai közé mi más is tartozhatna, mint a maghasadás és a nukleáris robbanások szimulálása. Az AMD processzorai mellett hozott döntésben jelentős szerepet játszott az a tény, hogy az Opteron hatalmas számítási teljesítménye mellett egyaránt képes 32-bites, illetve 64-bites szoftverkönyvtárban üzemelni, valamint hogy a szélessávú HyperTransport interconnect több központi egység között kiépíthető, ami tovább gyorsítja a processzorok közös munkáját.



SONY DRU-500A DVD-RW/+RW DRIVE

A Sony DRU-500A DVD-RW/+RW lemeztároló a DVD-RW és DVD+RW lemezek írására és olvasására alkalmas. A lemeztároló a DVD-RW és DVD+RW lemezek írására és olvasására alkalmas. A lemeztároló a DVD-RW és DVD+RW lemezek írására és olvasására alkalmas.



CREATIV LABS: INSPIRE 6.1 6700 HANGRENDSZER

A modernkori digitális médiák szórakoztatóelektronikában történő felhasználása egyre szorosabb összefüggésben áll a számítástechnikával, így nem is csodálkozhatunk azon, ha a Hi-Fi világában bejelentett újdonságok kis idő elteltével a számítástechnikában is egyaránt megjelennek. A DVD-szabvány egyre nagyobb térhódításával egyre többen képesek DVD lemezek tartalmának élvezetére otthonaikban személyi számítógépük, valamint az ehhez csatlakoztatható hangrendszer alkalmazásának segítségével. A DVD hangtömörítési formátumának kibővítését, illetve a múlt hónapban bemutatott Audigy 2 hangkártyák megjelenését követően nem is tűnik meglepőnek a tajvani Creative Labs legújabb fejlesztése, mely az Inspire termékcsalád legfrissebb hangrendszerét takarja. A fent említetteknek megfelelően az Inspire 6.1 6700 alkalmas Dolby Digital Surround EX kódolással rendelkező filmek, 6.1 csatornás DVD-Audio lemezek, valamint 6.1 csatornás játékok hangjainak reprodukálására, valamint ezek térhelyes pozícionálására. Az 5.1-hez képest a kibővített 6.1-es szabvány csupán egy hátsó centersugárzó megjelenésével gazdagodott, amit jelenleg a DVD filmek igen kis hányada támogat. Ennek következtében a rendszer LFE részébe, vagyis a mélysugárzóba beépítették a Creative Multi-Speaker Surround digitális jelprocesszorát, mely segítségével a 6.1 csatorna létrehozatala 5.1 csatornás jelek esetében is megvalósítható. Ez az „upmix” nem csak filmek, de az 5.1 csatornás DirectSound API-t kihasználó EAX valamint EAX ADVANCED HD kódolást alkalmazó játékok esetében is megvalósítható. Mint ebből is kitűnik, a rendszer nem igényli 6.1 csatornás hangkártya jelenlétét, így az öregebb Sound Blaster 5.1-es kártyák kivezetését alkalmazva is kiválóan alkalmas a térfhangzás létrehozatalára – ha ugyan nem is olyan minőségben, mint amilyenre az Audigy 2 lenne képes. Az Inspire 6.1 6700 ot, egyenként 8 Watt teljesítménnyel rendelkező szatellit sugárzókból, egy 20 Wattos centersugárzóból, valamint egy faburkolatú mélysugárzóból áll, jelátvittele 40 Hz-től 20 kHz-ig terjed, összteljesítménye pedig 82 Wattnak (RMS) felel meg. Ebből könnyen kiszámítható, hogy a „mélynyomó”-ban szolgálatot teljesítő 16,5 cm átmérőjű membrán által elérhető maximális teljesítmény 22 Watt. A rendszer központosított vezérléséről a kábeles távvezérlő gondoskodik, mely a Creative hagyományaihoz híven a rendszer főbb funkcióinak kezelésére képes. Az Inspire 6.1 6700 hangszórórendszer jelenleg már kapható Amerikában mintegy 110 dolláros kiskereskedelmi áron.



TATCOM

APPLE IPOD

Forrás: Apple Magyarország Tel.: 250-32-60

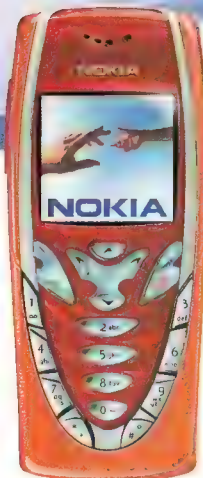
Elég csak pár percet eltöltenünk az Apple honlapján, hogy ez a látogatás maradandó emlékeket hagyjon bennünk. Gondolom, hogy az olvasók nagy része hozzám hasonlóan szintén nincs napi kapcsolatban a cég legújabb termékeivel, mint ahogy ugyanez elmondható az utolsó Mercedesekről is. Az Apple hihetetlenül igényes, meglehetősen egyedi, és ennek köszönhetően figyelemreméltóan drága is. Nem is IMacet vagy Ibookot szeretnénk bemutatni itt Gamer Magazin hasábjain, hanem sokkal inkább a nemrégiben utcára került MP3 lejátszójukat, amely ugyan egyesíti magában a fenti felsorolás minden elemét, de megvan az az „előnye”, hogy olyan mezőnyben indul, amelyben az összes résztvevő hasonlóan (magas) árszinten mozog. Az IPOD érdekessége, hogy 5, 10 és 20 GB-os kiszerezésben kapható, azaz a lejátszó ama kevés MP3 egységek sorát szaporítja, amelyek háttértáráként winchestert tartalmaznak. Ehhez képest a mindössze két egymásra tett magnókazettának megfelelő mérete igazán lenyűgöző, és hasonlóan csak elismerően szólhatunk a külső kialakításáról, amely igazán elegáns megjelenéssel bír. Technológiailag fejlett megoldásnak tekinthető, hogy az IPOD FireWire porton keresztül kommunikál a számítógépekkel, így egy átlagos albumnyi zenét nem egészen 15 másodperc alatt másolhatunk fel rá. Ezen a módon történik a lejátszó energiaellátásának biztosítása is, így nem kell folyton a cserélhető elemekkel vacakolnunk. A beépített töltőkető akkumulátor 10 óra lejátszást biztosít, és a gyakorlati tapasztalataink ezt többnyire igazolták is. Egyedi megoldásként az IPOD kör alakú érintésérzékelő vezérlőt tartalmaz, amely dinamikus követi a kezünk mozgását, és ezáltal a végletekig leegyszerűsített menüben könnyű és gyors navigációt eredményez. Ugyan a folyamat elsőre kicsit szokatlan, de olyan fél óra alatt meg lehet barátkozni vele. Emeltesre méltó még a kiváló minőségű fülhallgató (az IPOD még a metróban is jól hallható) és a lejátszónak az a képessége, hogy a predelinált stílus-beállítások aktiválása nélkül is képes kellő basszust megszólaltatni. A fülhallgatón található a távirányító, amely

azonban szerencsére úgy van kialakítva, hogy ha nem igényeljük a használatát, vagy ha éppen egy pólóban rohangálunk, akkor a kábel ahhoz is elég hosszú, hogy az egészet zsebre vágjuk. Tömértelen mennyiségű zene, zavartalan lejátszás (egy darabig dobálgattam az ágyon, de a rázkódásmentes védelem tökéletesen működik), jó minőségű fülhallgató, megfelelő méret, igényes külső, környezetbarát kialakítás – az igazat megvallva ebben a kategóriában régen találkoztunk már ilyen kifogástalan termékkel. Rádadásul a hátsó borítására tetszés szerinti szöveg gravírozható, így a zenekedvelőknek a közelgő karácsony alkalmából például nagyszerű ajándék lehet. Mindez körülbelül olyan 120 ezer Forintért érhető el, ami tulajdonképpen megegyezik a vetélytársak termékeinek áraival (CL Nomad, Rio Riot). ■ SHOEBARON

ÉRTÉKELÉS



AG neovo



NOKIA 7210

Info: 3 000 000 000 > Tel: 336 6761 > Web: www.nokia.hu

Az első komolyabb havazás alkalmából megérkezett hozzánk a Nokia legújabb, a hazai piacon is elérhető modellje, amelyet a finnek szerényen csak a „legjobb design és technológia” ötvözeként említenek. Ezzel tulajdonképpen lezárult egy korszak, hiszen a CeBiten is bemutatott 2002-es változatokból a 7210-es utolsóként került forgalomba, a 6310i, az új kommunikátor, a néptelefonok frissítésével (3410, 3510) és a 7650-es megjelenését követően. Mondhatni, éppen a legmegfelelőbb időben, hiszen a Nokiával kapcsolatos híreket a napokban bejelentett 2003-as készülékeik alapján igen intenzív érdeklődés kíséri. Mindezek mellett a 7210-es erős (bár szerintünk nem túl ötletes) marketingkampány is támogatja, így minden esélye megvolt arra, hogy a 7650 sikerei után újabb befutóként könyvelhesük el. Persze a gondolatok megfogalmazásakor a teszt még hátra volt).

A készülék külseje olyan, mintha a tervezők egyszerre törekedtek volna eleganciára, újszerűsége, lendületre és valójuk be, mindez egészen jól sikerült nekik. Ebben a gombok szokatlan elhelyezésére is szerepet kapott, ezért a mobillal kapcsolatban az egyik legfontosabb kérdés az volt, hogy vajon ez az újszerű megközelítés nem rontja-e majd le a kezelhetőséget, vagy a beviteli sebességet. Nos, bár a megoldást jelentős fennartásokkal fogadtuk, igazából minket is meglepett, hogy mindez mennyire nem befolyásolta például az üzenetek begépelési sebességét. Kicsit ugyan szokni kellett az eltérést mondjuk a 3410-esekhez képest, de mindez pár órát vett csak igénybe, és a későbbiekben sem vált zavaróvá. A mobil egyik fő erőssége a nagy felbontású, színes kijelző. Igazság szerint ezzel nem szabadott volna, hogy gond legyen, ám amikor először bekapcsoltam a készüléket, percekig nem tudtam eldönteni, hogy a kontraszt itt most el van állítva és a fényerő, vagy egyszerűen csak a kép tényleg ilyen közepes minőségű. Mint kiderült, sajnos az utóbbi bizonyítani igaznak, hiszen a különbséget többször is ellenőriztük házon belül a 7650-es, a vetélytársak modellei közül pedig a Samsung T100 segítségével. Ezek képmínisége

érezhetően jobbnak bizonyult, és a használatuk közben tisztább és kontrasztosabb kijelző nézhetünk. Ráadásul a 7210 kapcsán a helyzetet tovább rontotta az igénytelenül elrendezett „desktop”, amely ugyan színes háttérképpel bír, de összehasonlítva úgy festett, mintha gagyi, színes nyomtatóval printelt képet raktak volna az üveglap mögé. E csapások után a szoftverben végre kellemesen csalódtunk, amely izélesen megrajzolt grafikus felületet kapott. Ezen belül említésre méltó az üzenetek almenü, amely dícséretes módon igen felhasználóbarátra sikerült. A mobilról küldhetünk e-mailt, normál vagy multimédiás üzenetet, támogatja az összeláncolt üzeneteket, a karakterszám-kijelzést, továbbá a jelenlétes kérését is. Külön menüpontot kaptak a színes nagy felületű minőségű képek, az FM rádió és a Java alkalmazások. Nálunk a rádió már a 6510-esben is osztatlan sikert aratott, viszont a 7210-esben tovább fokozták a lehetőségeket, ami abban nyilvánul meg, hogy itt a kedvenc slágereinket már ki is hangosíthatjuk (gyakorlatilag Szokol rádiót is kapunk ajándékba!). A képesség másik előnye, hogy a csomagolás headsetet is tartalmaz, így ezt nem kell a boltban külön megvásárolnunk. Természetesen a kihangsúlyozott rádió minősége közel sem tökéletes, és mindez igaz akkor is, ha az átlagos minőségű fülhallgatót használjuk, de összességében az FM rádió mégis értékes extrának tekinthető. Ugyan- az elmondható a Java-támogatásról, amelynek demonstrálása végett a készülék beépített mldetlet is tartalmaz konvertert néven. Mint az sejtethető, az alkalmazás különféle mértékegységek átváltásában lehet a segítségünkre (Fahrenheit-Celsius, Inch-cm, USD-Euro stb.). Aki pedig kedvet érez a frissítésre, az a Club Nokia vagy egyéb .wml oldalakon keresztül továbbgarapíthatja a segédprogramjai vagy éppen a

Java játékaik számát. Az egyetlen megkötés a beépített dinamikus memóriára (725 kbyte), amelyet közösen használ a szoftver több eleme is, mint például a telefonkönyv, a képgaléria, az inbox, vagy éppen a többszólamú csengőhangokat tároló rész. Utóbbiból 21 előre eltárolt dallamot találhatunk a hangfájlok könyvtárban, azaz jó esélünk van arra, hogy megtaláljuk a nekünk tetszőt. Amennyiben ez mégsem sikerülne, akkor marad a letöltés, amelyhez a leggyorsabb sebességet kapjuk GPRS vagy HSCSD rendszerekhez való kapcsolódás útján. Apró, de szükséges újításnak találjuk még, hogy az ébresztőóra saját almenüt kapott, továbbá, hogy természetesen az FM rádióhoz hasonlóan a beszélgetéseket is ki tudjuk hangosítani.

Nincs könnyű feladatunk a készülék értékelése kapcsán, mert a tudását és a formatervezését tekintve kiemelkedő megoldással kerültünk össze, ám minderre árnyékot vet a kijelző közepes minősége, ami főleg akkor zavaró, ha előtte már ennél jobbhoz szoktunk. Érdekeség, hogy a Samsung T100 TFT technológiában nagyon ráver erre a készülékre (talán egy kicsit a hangminőségben is), ott viszont a kezelőfelület sikerült gyengébbre. Jó lenne már a két tulajdonságot összehasonlítani. Mondjuk, ezt képviseli a Nokia 7650-es, amely a nálunk lévő tartós teszt alatt egészen kiválóan teljesített, bár az ő esetében az FM rádió helyett digitális kamerát kapunk „ajándékba”. Mindent összevetve, és az új, 2003 elején megjelenő készülékek fotót nézgetve talán érdemesebb most egy kicsit válni.

SHOEBARON

ÉRTÉKELÉS



NOKIA 7210 TULAJDONSÁGOK

Támogatott hálózati frekvenciák	EGSM 900/1800/1900 MHz
Súly	83 gramm
Méret (HxSxZxM)	106x45x17,5 mm
Kijelző	128x128 pixel, 4096 szín, 8 sor
Telefonkönyv mérete	300 bejegyzés
Készletleni idő	150-300 óra
Beszélgetési idő	2-5 óra
Egyéb tulajdonságok	FM-rádió, MMS, Wap, Java, GPRS és HSCSD támogatás, többszólamú csengőhangok, 725 Kb memória
Elérhetőség	2002 novemberétől
Bruttó kiskereskedelmi ár	139 900 Forint

TOSHIBA SD-R5002 DVD-R/W ÍRÓ

forrás: www.multimedia.hu

ÚJ SEPRŐ JÓL SEPER. Ha azt mondom, hogy PC-s DVD-R írás, akkor a reakció tőből kilenc esetben: Pioneer. Úgy látszik, ez a Toshiba fejlesztőinek is szúrta a szemét, és úgy gondolhatták, ha már a 16x-os DVD-ROM meghajtók piacán – a nagyon jól sikerült SD-M1612-es DVD olvasóval – sikerült megszorongatniuk a nagy riválist, akkor miért ne tennék meg ugyanezt egy jól sikerült DVD-R/W íróval is? Hoppá, elszóltam (és véletlenül sem elírtam!) magam itt a cikk elején. Mindegy, ha alulra pillantasz, akkor úgyszólván láthatod a teszt végeredményét, tehát igazából nem lóttam le a pontot. Mert a Toshiba SD-R5002 bizony tényleg jól sikerült darab. Olyannyira, hogy – a konkurens Pioneer 4x-es DVD-R író elterjedéséig – a legjobb DVD-R/W író tiszteletjüket benne. A meghajtó külsőleg semmi extra jegyet nem hordoz magán, épp olyan egyszerű és visszafogott, mint a többi Toshiba drive. Ha nem látnánk a DVD-R/W írásra utaló ábrát a tálcá előlapján, akkor könnyen összetéveszthetnénk bármelyik Toshiba DVD-ROM olvasóval vagy combo meghajtóval. Súlya sem utal rá, hogy több mint síma olvasó, a Pioneer DVR-104-es brutális tömege után ez kimondottan kellemes meglepetés (bár hangsúlyozom, hogy a DVD írók használhatósága nem ezen múlik), szóval súlyoznák nem felel meg.

TOSHIBA. HIBA NÉLKÜL. Az SD-R5002 nem DVD+RW író, csak és kizárólag a DVD-R és DVD-RW lemezek írását támogatja, előbbieket maximálisan 2x-es, utóbbiakat kizárólag 1x-es sebességgel. Ebben megegyezik a többi hasonló 2x-es DVD-R/W íróval. Azonban CD-ROM és DVD-ROM olvasásban, valamint CD-R és CD-RW írásban kedvezőbb paraméterekkel bír, mint a konkurens termékek. A 16x-os CD-R és 10x-es CD-RW írás sokkal gyorsabb, mint amit a Pioneer DVR-104/A04 nyújt, tehát ha CD-írásra is szeretnénk használni (és miért is ne?) akkor a Toshiba egyértelműen jobb választás. További pozitívum, hogy DVD-ROM olvasó-

ként is fűrgébb, ennek főleg akkor van jelentősége, ha a megírt lemezt vissza is ellenőrzüzzük az étages után – ezt én melegen ajánlom mindenkinek, mivel így elkerülhetjük a kellemetlen meglepetéseket. Mivel a megírt DVD-R korongot meglepően jól olvassa, az írás és a visszaellenőrzés ideje együttesen jóval rövidebb ideig tart, mint a Pioneer írónál. Sajnos a Pioneer írója esetén a DVD-R írás kivételével minden más funkció másodlagosnak számít, ezért aztán nem is csoda, hogy a Toshiba SD-R5002 keményen odaver ezeken a területeken.

A meghajtó a 4,7 (4,38) GB-os lemezek teleírását és visszaellenőrzését 46 perc 20 másodperc alatt végzi el, ugyanezt a feladatot a Pioneer 104/A04 57 perc körül teljesíti. Az írási idő 5-6 másodperc különbséggel megegyeznek, de a Toshiba drive a visszaellenőrzés során sokkal fűrgébbnek bizonyul. Csendes, megbízható meghajtó, de extrém dolgokat nem szabad ettől a DVD-R/W írótól sem elvárni. Tud túlni, de a 90 és 99 perces lemezeket általában már nem tudja lezárni (a lemezek ettől tekintve olvashatók!), ugyanezeknek a lemezeknek az olvasása csak igen lassan, mondhatni nyögve nyelősnek megy neki. CD-íróként kissé válogatosnak tűnik, a 16x-os írást nem minden lemezzel hajlandó elkezdni, de jó minőségű korongokkal nem szokott vacakolni. Audio grabbelésre jól használható, DVD-ROM és CD-ROM olvasóként csendesen működik, mindenféle házilag írt CD-R/W lemezt gyorsan beolvas, a karcos, elhasznált lemezeket is megeszti.

A megírandó DVD-R lemezekre nem különösebben háklis, korrektül felismeri az 1x-es és 2x-es korongokat. Sajnos néhány 2x-es média esetén – ha nem tudja eldönteni, hogy a lemez vajon milyen tempóra alkalmas – szigorúan visszaveszi az írási sebességet 1x-esre. Ezzel jól jönne firmware frissítés, bár csak egyetlen olyan lemezzel tapasztaltunk ilyet, amely elvben 2x-es volt, de az SD-R5002-es csak 1x-esnek ismerte fel. Jól integrálható mindenféle rendszerbe, Intel és AMD platformon is kipróbáltuk. Nem tűnik kényesnek a külön-

böző alapú ATAPI vezérlőkre. A tesztelés során kipróbáltuk, 40 és 80 eres IDE kábelrel egyaránt kitűnően

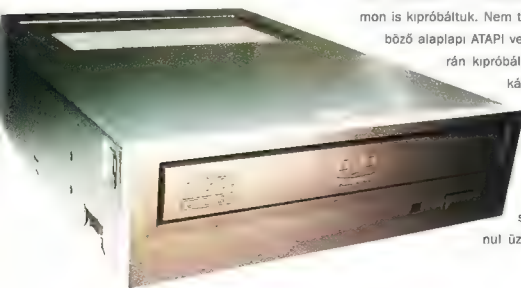
működik, akár egyedi eszközként, akár másik meghajtó mellé fűztük fel. Utóbbi esetben mind master, mind slave pozícióban hibátlanul üzemel. Ezt csak azért ír-

tam le, mert ugyan ennek magától értetődőnek kellene lenni a manapság megfelelő termékek esetében, de sajnos a tapasztalataink alapján ez néhány gyártó szerint mégsem olyan egyértelmű (sic!).

PIONEER VS. TOSHIBA. A megírt DVD-R lemezek minősége nem hagy kívánnivalót maga után. Nem találni semmilyen minőségbeli különbséget a Pioneer DVR-104/A04 és a Toshiba SD-R5002 által írt tesztlemezek között. Mindkét meghajtó esetében be-becsúszik néha egy-két olyan korong, amely egyik-másik asztali DVD-Videó lejátszóban egy-két ponton megakad, de a PC-s DVD-ROM olvasókban elvégzett tesztek szerint a írt lemezek egyformán kitűnő minőségűek, bármelyik író is választjuk.

Nem az volt a célom, hogy Toshiba Vs. Pioneer küzdelmet, ellentétet vázoljak fel, de óhatatlanul össze kellett hasonlítani a két terméket, hiszen a Pioneer 104/A04-en kívül nem állt rendelkezésemre egyéb viszonyítási alap. Ilyenformán – tudása szerint – a Toshiba egyértelműen jobb választásnak bizonyul. Sajnos az ára csak most kezdett lefelé mozdulni, de mire ezek a sorok megjelennek, már valószínűleg egy árkategóriában mozognak majd a Pioneer hasonló termékével. A Pioneer írókkal sokkal több kompatibilitási gond fordul elő (ez saját tapasztalat, tehát nem internetes statisztikák alapján íródik a cikk!), valamint a 104/A04 sorozatnak van egy-két apró (de bosszantó) típushibája is. Ellenben a Pioneer sokkal gyorsabban alkalmazkodik az újabb DVD-R lemezek megjelenéséhez, hiszen a firmware frissítések példás módon, havi rendszerességgel érkeznek hozzá. A Toshiba ezen a területen kissé lemaradt, de ezt még könnyen behozhatják. A DVD korongok írásában ugyan egyformán kitűnőnek ítéltetett mindkét drive, de a sokkal gyorsabb olvasási képességek végül mégis a Toshiba felé billentik a mérleg nyelvét. Ez akkor is határozottan eldőlt a meccset, ha figyelembe vesszük az 104/A04 korábbi megjelenési időpontját. Voltaképpen az SD-R5002-es kissé későn érkezett; ha ugyanakkor jelent volna meg, mint a Pioneer írója, akkor ma egész más lenne a piaci helyzet. Ennek ellenére megérdemli az elismerést! ■ **PPÉTER**

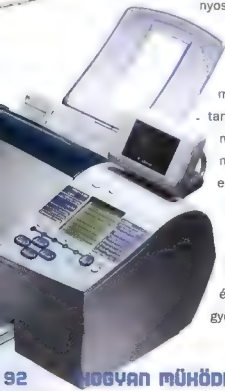
ÉRTÉKELÉS





HOGYAN MŰKÖDIK A DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP?

Rendületlenül folytatjuk cikksorozatunkat, mely a számítógépes hálózatok és az Internet működése után a digitális képfeldolgozás világába kalauzol el bennünket. Az előző számunkban a nyomtatókról olvashattatok hasznos és érdekes információkat, most pedig áttekintjük, milyen módon lehet tartalmas és élvezhető képeket készíteni az egyre jobban elterjedt digitális fényképezőgépekkel. A cikk elején olvasható tömény információáradat remélhetően senki gyomrát nem fogja megfektetni!)



A számítástechnikában a digitális fényképezés abba a kevés terminológiai körébe tartozik, amelyben nem biztos, hogy a legdrágább, legjobb képességű eszköz egyben garancia is a sikerre. Hiszen csak néhány éve, hogy a digitális fényképezőgép a hagyományos elven működő fényképezőgépek valós konkurenciájává tudott válni, emiatt a máshol természetesnek tartott teljes automatizmus (mint például a nyomtatók, szkennerek esetében) nem tudott még kifejődni olyan mértékig, hogy csak utasítást adjunk a fényképezőgépnek, és azon kívül ne is legyen más dolgunk. Aki

persze most felháborodik ezen, és azzal érvel, hogy az ő gépén bizony nem is kell semmit állítani, az valószínűleg nem is kíván a babaszúrokon és egyéb családi eseményeken kívül mást megörökíteni, így bőven elég neki, hogy látszik a képen, hogy hol a nagymama és hol a torta.

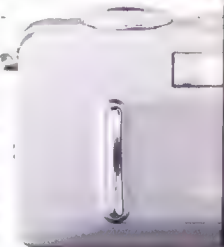
Akit viszont érdekel, hogy miért olyan homályos, esetleg sötét a kép, miért van nagy fehér folt az elkészült fotó egyik felén, valamint hogy mi különbözteti meg a hagyományos fényképezőgépeket a digitális változattól, az bátran olvassa végig ezt az írást.

Mint a cikk elején már sejtettem, előljáróban muszáj lesz megismerkedni a fényképezés alapjaival, hiszen ezek nem különböznek sem a hagyományos, sem a digitális fényképezőgépek esetében. Utána térünk rá a digitális masinák legfőbb tulajdonságaira, majd a következő cikkben áttekintjük a jelenlegi kínálatot és a jövőben megjelenő termékeket.

A fényképezés tulajdonképpen a tárgyakról visszaverődött fény megörökítése kémiai vagy elektromos módszerrel. Ezért szinte minden pillanatban a

fény különböző tulajdonságai azok, amelyek meghatározzák a felvétel módját. A fényképezőgép egyes beállításai ezért rendkívül fontosak, főleg akkor, ha a hobbifotózástól kissé elrugaszkodva nem egészen azt akarjuk megörökíteni, amit látunk, hanem annak egy sajátos pillanatát vagy változatát. A fényképezőgép két fő részből áll, ezek az objektív és a ház. Az objektív a gép elejére csavarható, vagy fixen beépített lencserendszer, ez határozza meg a fényképezőgép jutó kép legfontosabb jellemzőit.

Többek között ennek kialakításától függ, hogy vaku nélkül milyen sötétben lehet még élvezhető képet készíteni. A ház pedig minden egyéb:).



A legegyszerűbb esetben is legalább két dologra kell figyelünk ahhoz, hogy felvételünk jól sikerüljön: az expozícióra és az élességre. Azt hinnénk, hogy ez utóbbi sokunknak nem jelent gondot, hiszen a legtöbb gépet már autofókusszal látjuk el, de közeli felvételek készítésekor megtörténhet, hogy a kamera a kép nem megfelelő részére fókuszál rá, így pont a fényképezni kívánt részlet lesz homályos.

Az expozíció a fény mennyiség, amely a filmet vagy az elektronos szenzort éri. Ettől függ, hogy képünk alul- vagy túlexponált lesz, vagyis túlságosan sötét, vagy éppenséggel fakó vagy fényes lesz.

A fényképezőgéphez jutó fény mennyiségét két szerkezettel szabályozhatjuk (automata gép esetén ezt a fényképezőgép teszi meg helyettünk), ezek a rekesz (angolul aperture) és a megvilágítási idő (shutter speed). A rekesz olyan, egymásba csúszó lemezekből álló szerkezet, mely az objektív lencséjén bejutó fényt csökkenti. A rekesz nagyságának beállításától függ, hogy annak nyílása mennyire szűkül össze. A megvilágítási idő az az időtartam, amennyi ideig a fény a filmet vagy a szenzort éri. Mivel ezek az értékek általában a másodperc törtrészei, ezért szokás a tört részt elhagyva csak egész számokként jelezni ezeket, például az 1/125 másodperc jelzése 125 szokott lenni.

Ezekkel az eszközökkel kell és lehet a fényképezés menetét. Első lépésként el kell dönteni, hogy milyen stílusú tárgyról készítsunk fényképet. Ha ez egy mozdulatlan tárgy, akkor a zársebesség legyen 60 vagy 125. Elvileg lehetne ennél kisebb érték is, mivel azonban a zársebesség azt az időt jelzi, ameddig a rekesz nyitva van, kis kezűnk apró mozdulatai ennél kisebb érték esetén könnyen a felvétel bemozdulását okozzák, vagyis a kép homályos lesz. Gyorsan mozgó tárgy, például autó vagy kutya esetében pedig minél nagyobb értéket kell választanunk, ami ugye a törtszámok miatt rövidebb rekeszidőt jelent.



Ha meghatároztuk a megvilágítási időt, a következő lépés az ehhez passzoló rekesz értékének megválasztása. A rekeszértékeket is számok jelölik, a legnagyobb 64, a legkisebb 1,4 lehet a szabvány szint. Minél nagyobb a rekesz értéke, annál több fényt enged át. A megvilágítási idő és az aktuális fényviszonyok ismeretében kell meghatároznunk a rekesz értékét. Mivel a 125-ös megvilágítási idő nagyon rövid ideig tartja nyitva a rekeszt, ezért átlagos jellemzőkkel rendelkező objektív esetében

legalább nappali világosság kell az élvezhető kép elkészítéséhez. Ha viszont nagyon süt a nap, akkor a rekesz értékének csökkentésével kevesebb fény jut a kamerába.

A megvilágítási idő és a rekesz értéke között hasonlóság van, így ha a megvilágítási időt egy értékkel csökkentjük és a rekeszidőt egyvel növeljük, akkor ugyanannyi fény jut a fényképezőgéphez, mint kezdetben. Így a megvilágítási idő és a rekeszérték változtatásával világosítani tudunk a sötét képen és sötétíteni a világoson. A beállításban csak a szélsőértékek, valamint az a legkisebb megvilágítási idő akadályozhat bennünket, amelyiknél a fényképezni kívánt tárgy még nem mozdul be.

Megpróbálom ezt a tömény információhalmazt egy gyakorlati példával szemléltetni, legérem, hogy a többi már csak kejes úszkálás lesz a tudás tengerében. Nemrégien alkonyatkor szerettem volna lefényképezni a szobában egy virágot. Mivel a mesterséges fény megváltoztatja a színhőmérsékletet, ezért nem akartam felkapcsolni a lámpát, és vakut sem akartam használni. Kint még világos volt, és a viszonylag nagy ablakokon tulajdonképpen elegendőnek tűnt fény jutott be a szobába. A rekesz értékét a félhomály miatt a lehető legnagyobbra vettem, a megvilágítási időt pedig 125-re. Az elkészült kép sajnos sötét lett. Vagyis több fényt kellett a fényképezőgéphez juttatni. Mivel a rekesz értékét már nem lehetett növelni, ezért a megvilágítási időt kellett nagyobbra venni. A kép így már megfelelően világos lett, de sajnos bemozdult, hiszen a kezem apró remegése a nagyobb megvilágítási idő alatt elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy a fényképezni kívánt tárgy képe elmozduljon.

Mit lehet ilyenkor tenni? Első lehetősége, hogy állványra rakjuk a fényképezőgépet, sőt ha az első gomb megnyomása is megmozdítja a gépet, akkor távirányítót vagy időzített felvétellel próbálkozhatunk. Ekkor lehet nagyobb megvilágítási időt is beállítani, az elvileg mozdulatlan növény képe nem fog bemozdulni. Állvány hiányában nagyobb fényerejű objektív is szóba jöhet, hiszen az időt fényt enged a fényképezőgéphez, de sajnos a legtöbb gép nem rendelkezik cserélhető objektívvel, és ezek ára is meglehetősen borsos. A futballmeccsenek látható hatalmas objektíveket pont azért használják a profi fotósok, mert ezek rengeteg fényt engednek be, amire nagy szükség is van, hiszen a sport századmásodpercnyi pillanatait csak rendkívül kis megvilágítási idővel lehet megörökíteni, a sikeres felvételhez azonban megfelelő mennyiségű fény kell. Így a szobában marad a mesterséges fény és a vaku használata, vagy meg kell várni, míg odakint világosabb lesz!.

Tulajdonképpen most már tudunk fényképezni, legalábbis képesek vagyunk a leggyakrabban előforduló fényképezési hibák okát megtalálni, és azt korrigálva helyes képet készíteni. A digitális fényképezőgépek ugyanis abban verhetetlenek, hogy az elkészült kép azonnal megtekinthető, törölhető, és

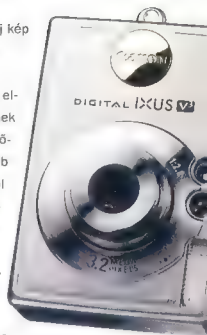
ha a pillanat el is múlt, az új kép szinte azonnal elkészíthető.

A digitális fényképezőgépek első ránézésre alig különböznek a hagyományos fényképezőgépektől. Legszembetűnőbb különbség a hátfal, ahol szinte mindig egy LCD kijelző foglal helyet, ezen tudjuk azonnal megnézni az elkészült képet, esetleg használhatjuk fotózás közben mint keresőt is, arra viszont figyelniünk kell, hogy ez fogyasztja a legjobban az akkumulátorok energiáját.

A hagyományos gépekben a kép egy filmre készül el, kémiai úton. A film fényérzékeny anyagának felületéből ezüst kristályok válnak ki, minél több fény éri őket annál több. Ezek a kristályok alkotják a képet.

A digitális gépek esetében a filmet egy szenzor helyettesíti, melynek fontos feladata az a fényt elektromossággá alakítja. A szenzor több millió pontból áll, ezek tulajdonképpen az elkészülő kép képpontjai. Minél több képpontból áll egy szenzor, annál nagyobb felbontású képet tudunk készíteni; manapság ez a kamerák legfőbb jellemzője (pl. 4 megapixel). A szenzoroknak két fő fajtáját ismerjük, a CCD és a CMOS szenzorokat. A CCD régebbi technológia, de drága előállítás miatt hamarosan már csak a komolyabb kamerákban fogják használni, hiszen a CMOS szenzor kevesebb energiát fogyaszt, és a gyártása könnyebb is, azonban fényérzékenysége sokkal kisebb, ami egyelőre a belépő szintű kamerákban teszi csak alkalmazzhatóvá.

A szenzoron keletkező elektromosság nagysága analóg érték, ezért keresztülvetetik egy AD (analóg-digitális) átalakítón, az adat ezután a processzorba jut, amely előállítja a képet. Ez kamerától függően többféle lehet, a legtöbb kamera csak tömörített, vagyis jpg formátumú képet képes előállítani, de a komolyabb gépek RAW üzemmódot is tudnak, amelyben nem történik tömörítés, a pixelek értékei egy-egyben kerülnek a memóriába, amelyet aztán számítógéppel dolgozhatunk fel. A memória a digitális fényképezőgép „filmje”. Míg a szenzor arra való, hogy a beérkező fény mennyi-



ségét mérje, addig a memória az elkészült képet tárolja. A legelterjedtebb a SmartMedia és a CompactFlash modulok, ezek könnyen kezelhető műanyag tokos memóriának, de a profi gépek kezelnek IBM MicroDrive-ot is, ez egy CompactFlash méretű winchester, mely hatalmas kapacitással, de sajnos ugyanilyen mértékű energiafogyasztással is rendelkezik.

Ha már a számítógép került szóba, hiányérzetünk lehet. Hiszen addig rendben is van a folyamat, hogy a kép elkészült, de nem valószínű, hogy egy

2,5"-os LCD panelen kívánjunk ezentúl nézegetni, ezért valami kezelhetőbb formába kellene hozni. Ennek első lépése a számítógépre való áttöltés. A kamerák beépített adatporttal rendelkeznek, ez lehet soros vagy USB, manapság ez utóbbit részesítik előnyben, hiszen sokkal gyorsabb, mint a soros adatátvitel. Az áttöltés történhet testre szabott programon keresztül is, a fejlettebb operációs rendszerek viszont már képesek cserélhető merevlemezként kezelni az USB felületű adatportot, így akár kedvenc filekezelővel is másolhatunk és törölhetünk a fényképezőgép memóriájából.

A legegyszerűbb fényképezőgép is képes a fénykép tulajdonságainak alapvető beállításaira, de a profibb gépek szinte teljes manualitást is tudnak biztosítani. Beállíthatjuk a vaku villanásának módját (vörös szemeffektus-csökkentés, második redőny mód, automata, vaku ki stb.), manuálisan szabályozhatjuk a megvilágítási időt és a rekesz értékét, vagy akár az élességet is. Egy komolyabb processzor képes a szenzort ISO 100, 200 és 400 értékű analóg filmként kezelni, ezzel az értékkel a szenzor fényérzékenységet állíthatjuk be, például a 400-as film sokkal érzékenyebb a fényre, így sötétebb helyeken is megfelelő megvilágítású kép készíthető vele.

Alapvetőnek tekinthető szinte minden kamerán a zoom üzemmód, így a fényképezni kívánt tárgyakat nagyíthatjuk anélkül, hogy elmozdulnánk a fókusz helyéről. Figyelni kell azonban a parasztkvátás-jellegű 50-100-szoros zoom üzemmódokra (videokamerák esetében az 500-as érték sem ritka). Ezek ugyanis optikai és digitális zoomból tevődnek össze, amelyből az optikai az, amelyek hűen, pixelvesztés nélkül adja vissza a fényképezni kívánt tárgyat, a digitális pedig a maximális optikai zoom képéből állítja elő interpolálással a nagyított képet (vagyis kiszámolja a nagyítások hiányzó pixeleit ér-

tékét a mellette levőkből). A digitális zoom könnyen helyettesíthető egyszerűbb képfeldolgozó programmal, amelyben valószínűleg az algoritmus is hatékonyabb, nem utolsósorban pedig jóval gyorsabb processzort használ számítógépünk segítségével. Ezek alapján előnyösebb az a 21-szeres zoommal rendelkező gép, amelyik 7-szeres optikai zoommal és 3-szoros digitálissal rendelkezik, mint ha ugyanez fordítva lenne. Az optikai zoom különben is hardverfüggő, magyarul a gépeken már messziről látszik, hogy mekkora optikai zoom lehet bennük, hiszen minél nagyobb a zoom mértéke, annál nagyobb úton mozognak az objektívben a lencsék, így maga az objektív is méretes darab.

Sok kamera képes azonnal megfelelően felkészített nyomtatóra is nyomtatni akár adatporton keresztül, akár a memória nyomtatóba való behelyezésével.

Ebben az esetben a számítógép kihagyható a képalkotási folyamatból, viszont lehetőségeink a nagyításra, képforgatásra, képrészlet-kivágásra megrekednek az aktuális nyomtató menüjének lehetőségein, így érdemes ilyen nyomtató vásárlásakor minél komolyabb tudásút beszerezni.

Ha már a nyomtatónál tartunk, nem lehet elégszer hangsúlyozni, hogy a fotóminőségre képes nyomtatók (manapság szinte mindegyik tintasugarast is így hirdetik) kizárólag csak megfelelő minőségű papíron tudnak igazán szép képet nyomtatni. Ugyanis a hagyományos, 75 grammos papír felülete egyenetlen, ha szabad szemmel ezt nem is látjuk, durvák benne a papírszemcsék, ezért hiába képes a nyomtató mikronnyi tintapöttyöt külön, ha ez a pötty azonnal megfolyik az egyenetlenségek mentén. Ezért ne sajnáljuk az igazán drága papírokat akkor, ha az utókornak vagy a nagymamának akarunk a hagyományos fotóhoz szinte megszólalásig hasonló minőségű képet nyomtatni.

Nos, három oldalban ennyit lehet írni a fényképezésről és a digitális fényképezőgépek működéséről. Szívem szerint több érdekes témát is felvettem volna az érdeklődő kedvé olvasóknak, de talán egyszer a jövőben majd lesz Gamer Magazin fotó különszám, amelyben aztán profi fotósokká képezhetjük ki magunkat. Mindenesetre előttünk a karácsony, futás a boltba digitális fényképezőgépet vásárolni, hogy még legyen időnk az itt tanultakat a gyakorlatba is átültetni, hiszen mit ér a legjobb digitális gép akkor, ha egy sötét folt látszik a képen azon a helyen, ahol az eredeti téma szentt épp az apura dőlő karácsonyfa kellene, hogy megjelenjen. ■ **FILEX**





A DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZÉS JÖVŐJE

Eltérő vélemények lehetnek kapcsán, annak, hogy mennyire közelizzünk elgondolt képalkotó képességekhez, azonban egy dolog biztos: egyre többek között a képek készítése is számítógépes feladat lesz. Ennek kihatásai olyanok, mint a megkérdőjelezhető minőségű képek készítése, de kiáltó jelnek is lehet tekinteni a jövőtől kezdve, ha már akkor olyan óvatosan, aki szeretnében vállalatok olyan gépet, amelyik már most rendelkezik a jövőben elterjedő szabványokkal.

Vegyük hát azt az egyszerű esetet, hogy aytankori alidógi a kirakat előtt, és tanakodik. Rögön meg is állhatunk ennél a pontnál, ugyanis maga az eset eléggé valószínűtlen. A digitális fényképezőgépeket ugyanis egyre inkább a számítástechnikai boltokban, szupermarketekben és elektronikai áruházakban szoktuk vásárolni, nem pedig fotózóutakon. Ennek több oka is van, legkezenfekvőbb bízni a termékben, hogy az eladó a fejünk felett vigyorgna, és azonnal érdeklődne, hogy csomagolhatja-e. Erről a módszerről senki sem akarok beszélni, azonban a tájékozódás nagyon fontos, különben könnyen elragadhat bennünket a csinos kisöbön lakozó buta helyre.

Nos, ha már tájékozódásról van szó, akkor legyen az a Gamer magazin a hónapunk alatti, és legelőször vizsgáljuk meg, hogy az a készülék hány megapixel, fényerő, fénysebesség, hogy a több az jobb, hiszen a több szinte mindig magasabb árat jelent. A 4 megapixeles készülékek képesek 2280*1720

pixeles képet készíteni, amelyből néhány is elégendő, hogy könnyen memóriánk végére jussunk. Próbáljunk kompromisszumot kötni, nem biztos, hogy sok úzezer forinttal többet megér egy olyan gép, amelyik 4 megapixeles üzemmódját évente egyszer használjuk csak.

Nem elhanyagolható szempont az áramforrás sem. Ha a fényképezőgép különleges formájú akkumulátorokkal működik, akkor gyakran magunkkal kell vinni a töltőt is, míg a ceruzaelemmel működő esetekben a töltő és a további akkuk is bárhol beszerezhetők, valamint akkor sem esünk kétségbe, ha csak a sarki trafikos van nyitva, tartós elem ott is kapható.

Érdemes lehet olyan hasznos tulajdonságokat figyelembe venni, mint a mozgókép-felvétel lehetőség, többféle memóriamódul fogadása, minél nagyobb optikai zoom, markás optikagyártó (Olivak, Fuji stb.), manuális beállítási lehetőségek.

A fényképezőgépek esetében a súly sokszor a minőséget jelenti, így lehet, hogy kompromisszumot

kell kötnünk a minőségben, ha hosszú túrázásokra akarjuk magunkkal vinni a gépet.

Aki pedig a jövőre alapsz, annak természetesen a minél nagyobb pixelszám a legfontosabb. A digitális gépek még mindig nem értek el azt a pixelszámot, amit a hagyományosakkal már régóta ismerünk, így a digitális felvételei csak trükkökkel lehet szép nagyítást készíteni. Így a nagy pixelszám, valamint a hatalmas memória (legyen az akár MicroDrive) számtalan nagyfelbontású képet készíthet tesz lehetővé, ami hamarosan a profi fotósok körében is kiválthatja a hagyományos elven működő gépeket.

A jövő gépeimél egyre elterjedtebb lesz az USB 2.0-s csatlakozás, sőt talákozhatunk majd az ottani digitális stúdiókhoz illeszkedő FireWire csatlakozással is. A memóriák mérete pedig folyamatosan nőni fog, miközben az árak csökkennek. Ritka manapság még a cserélhető optikával rendelkező típus, ám ennek elterjedése rövid időn belül megkezdődött, és a hagyományos gépeket

> HP PHOTOSMART 850

Az HP Photosmart 850 egy 4 megapixeles fényképezőgép, amely képes 2280*1720 pixeles képet készíteni. A készülék 50-szeres zoommal rendelkezik, ami 8-szoros optikai és 7-szeres digitális nagyítással adódik. Ezek alapján jogos az erős középmozynyba sorolás, a magasabb kategóriába csak a kézi beállítási lehetőségek minimális száma miatt nem lehet.

Az atnézeu kereső azt mutatja, amit fényképezni fogunk, vagyis nem csak egy lyuk a bal felső sarokban, hanem a hátsó LCD kamera képét vetíti fel a keresőbe. Ennek használata

Adattárolásra 32 MB beépített memóriát használ, melyet Secure Digital (SD) kártyával bővíthetünk, az elkészült képeket pedig USB porton keresztül tölti a számítógéphez. A képek háromféle JPEG tömörítéssel készülhetnek (a RAW formátum nincs), a mozgóképek MPEG1 formátumban tárolódnak.

Az atnézeu kereső azt mutatja, amit fényképezni fogunk, vagyis nem csak egy lyuk a bal felső sarokban, hanem a hátsó LCD kamera képét vetíti fel a keresőbe. Ennek használata

Az HP Photosmart 850 egy 4 megapixeles fényképezőgép, amely képes 2280*1720 pixeles képet készíteni. A készülék 50-szeres zoommal rendelkezik, ami 8-szoros optikai és 7-szeres digitális nagyítással adódik. Ezek alapján jogos az erős középmozynyba sorolás, a magasabb kategóriába csak a kézi beállítási lehetőségek minimális száma miatt nem lehet.

Az atnézeu kereső azt mutatja, amit fényképezni fogunk, vagyis nem csak egy lyuk a bal felső sarokban, hanem a hátsó LCD kamera képét vetíti fel a keresőbe. Ennek használata

Az atnézeu kereső azt mutatja, amit fényképezni fogunk, vagyis nem csak egy lyuk a bal felső sarokban, hanem a hátsó LCD kamera képét vetíti fel a keresőbe. Ennek használata



HP Magyarország

Tele: 382-3300

Ajánlott bruttó kiskereskedelmi ár: 199 ezer Forint



3D LEXIKON

Az elmúlt cirka másfél évben sosem látott mennyiségű videokártyát nyílt alkalmunk letesztelni a Guru hátsábjain. Ez nemcsak rendszeres elfoglaltságot biztosított kis csapatunknak, de sajnálatos módon megakadályozott minket abban is, hogy megfelelően tájékoztassunk titeket a 3D-s technológiai újdonságokról. A múlt havi Radeon 9700 tesztben aztán a lehetőségekhez képest igyekeztünk pótolni a lemaradást - de egy ponton meg kellett állnunk, különben az újság felét megtöltöttük volna a cikkekkel. A kocka azonban már el volt vetve, így most egy kis fejtágítás következik 3D-ben.

CÉLHARDVER. A megdicsőült emlékeztető 3dfx Voodoo1 '96-os megjelenése óta a 3D gyorsító minden valamirevaló PC alapvető tartozékává vált; időről időre mégis felvetődik a kérdés, hogy vajon nem szorítják-e majd ki idővel az egyre gyorsabb CPU-k a videokártyákat. A gyakorlatban erre igen kevés az esély; még ha csak egy - kizárólag a 3D-s grafikkával foglalkozó - második proci szerelnék is a gépbe, ez a rendszer már akkor is gyorsabb lenne a hétköznapi egyprocesszoros gépekénél. A 3D gyorsító pedig ezen egy lépéssel túlmenve specializált célhardver, így az általános felhasználás CPU-k mindig hátrányban lesznek ezen a felhasználási területen a dedikált célhardverrel rendelkező gépekhez képest.

Ezek a központi processzorok amúgy is igen komoly terheket vesznek a nyakukba: tranzistoraiknak nagyobb felület kénytelenek a teljesen szabad programozhatóságnak áldozni. Az egyes utasítások tetteszerinti jellegű adatokat mozgathatnak akár-hova a chipen belül, vagy a chip és a külső memória között, és menet közben valószínűleg különféle műveleteket is el kell végezni ezeken az adatokon. Tovább nehezíti a CPU dolgát, hogy szinte minden művelettel valamelyik, korábban manipulált adat feldolgozást folytatja, így az egyes utasításokat szinte csak szigorú egymásutániségben végezheti el. A hab a tortán pedig az, amikor a program valamilyen feltételtől függően esetleg egy nagyot ugrik előre vagy hátra... Így aztán a processzorok viszonylag kevés (3-4), de igen összetett műveletvégző egységet tartalmaznak; ugyanakkor borzasztó sok áramkört fordítanak a programokd egymás után következő utasításainak lehető legoptimál-

sabb sorrendbe szedésére, és a feltételes elágazásoknál a végrehajtandó ág megutpélésére.

A 3D-s grafika eelben nagyon különleges alkalmazási terület, továbbá igen jól párhuzamosítható feladat: a végső kép elemét egymástól lényegében teljesen függetlenül lehet kiszámítani, ezért a feldolgozási sebesség szinte büntetlenül növelhető a műveletvégző egységek számának többszörözésével. Ráadásul az adatok típusai és a rajtuk elvégzendő műveletek is igen kevés variációt mutatnak, így szerényebb képességek áramkörök is megfelelőnek - ezek pedig kevesebb tranzistorból állnak, tehát jóval többet szűfolhatnak belőlük egy chipre. Ebből az következik, hogy a 3D-s chip tervezői a felhasználási terület leszűkítése árán hatékonyabban oszthatják el a rendelkezésre álló erőforrásokat, így akár nagyságrendekkel megnövelhetik a számítási sebességet.

Érdemes összevetni a két hardver működését egy egyszerű gyakorlati példa, a bilinear filtering segítségével. A CPU esetében ez egy sor utasítást jelent: először néhány utasítással meg kell tudnunk, hogy a központi memóriában merre is található a textúra. Ezen belül meg kell keresni az általunk igényelt texeleket, majd ezeket be kell tölteni a CPU-ban lévő regiszterekbe. Ezután újabb utasításokat kiadva ki kell számolni az átlagukat, majd az eredményt kimenteni a memóriába, ahonnan majd az ímént megszakított programrész betölti azt az éppen renderelt poligon kiszámításához. Ez természetesen újabb utasítások kiadásával, azaz további értékes órárciklusok elpazarolásával jár.

A 3D-s chip esetében a feladat elvégzése valamely koreografikusan zajlik: a pixel pipeline-ra

csatlakozó TMU (textúrázó egység) automatikusan megkapja a kérést az igényelt bilinear filterelt texteleire.

Automatikusan kiszámítja az erre szolgáló áramkörrel az ehhez szükséges texelek pozícióját, és lekér ezeket a texel cache-ből, amely (a szintén automatikusan érkező információk alapján) már valószínűleg előre betöltötte azokat a videokártya memóriájából. A négy textelt egy másik kis műveletvégző áramkörön átvetve átlagolja, és az így kapott bilinear filterelt textúraminta már meg is a pixel pipeline megfelelő bemenetén. Közben természetesen a TMU minden részegysége minden óráj alatt újabb textúramintával foglalkozik, hogy egyetlen ciklus se vesszen kárba.

Viszonyítási alapnak megemlíteném még, hogy a Pentium4 két integer és két lebegőpontos feldolgozó egységet tartalmaz; a Radeon 9700 pedig 16-16 lebegőpontos és fixpontos feldolgozó egységet a vertex shaderben, 1-1 lebegőpontos egységet a 8 pixel pipeline mindegyikében, és sokutcatnyi egyéb műveletvégző áramkört a TMU-kban, a triangle setup egységben, és más helyeken. Egy 2 GHz-es P4 hétszeres órájbeli előnyét tehát a Radeon nagyon jól kompenzálja, és akkor még nem említettük a memóriasávszélességbeli különbséget, amely másodpercenként 2GB kontra 20 GB - viszont ezúttal már a videokártya javára.

A 3D-S PIPELINE. A 3D-s chipek felépítése úgynevezett adatfolyam-modell; szokták viccesen stréber-modellnek is nevezni, mivel minden létrejövő adatot gyakorlatilag azonnal feldolgoz. A 3D-s jelenet feldolgozása minden képkocka kiszámítása so-

rán egy jól meghatározható műveletsor végrehajtását jelenti, amelyet az összes alkotóelemre – jelen esetben poligonra – meg kell ismételni. Mivel mind az elvégzendő műveletek, mind a sorrendjük előre ismertek, ezért érdemes ennek a folyamatnak minden pontjára kicsi, specializált műveletvégző egységeket telepíteni. Olyan ez, mint az autógyártás: bonyolult humanoid robotok helyett hegesztő, festő, összeillesztő és egyéb robotkarok tucatjai dolgoznak az egyszerű munkafázisokra bontott gyártó-sor mentén. A chip tehát egyetlen gigászi fűtőszalaghoz hasonlít, amelyiknek az egyik végébe poligonokat és textúrákat tömökünk, a másik végéig pedig kész, renderelt képek gördülnek le róla. A felépítés másik előnye pedig az, hogy nem kell kívánni, amíg az egyes poligonok elkészülnek, folyamatosan lehet őket küldeni a videokártyára.

A 3D-s világ feldolgozásának első fázisát továbbra is a CPU feladatai közé tartoznak, a jelenet sze-

replíneket mozgatása, változtatása és a különféle szimulációk az egyes alkalmazásokban gyökeresen eltérhetnek, így inkább általános célú processzort érdemes erre használni. A videokártya már a kész jelenetet kapja meg, és egyetlen feladata a 3D-s információkból a végső kép előállítás.

- A fűtőszalag első szakasza tehát a háromszögekből felépülő tárgyakkal foglalkozik. Ezeket a csúcspontjaikkal (vertexekkel) szokás leírni, és három koordináta (X, Y, Z) határozza meg helyüket a térben. Igen ám, de a kapásból többféle tér is létezik:
- az egyes tárgyak saját koordinátatere, amelyiken belül manipulálni (pl. csontváz-animációval mozgatni) lehet őket;
 - magának a világnak a 3D-s tere, amelyen belül a tárgyak helyváltoztatott mozgást végezhetnek, és ahol általában a megvilágításra is sor kerül;
 - a kamera 3D-s tere, amely a megjelenítéshez szükséges számításokat könnyíti meg;

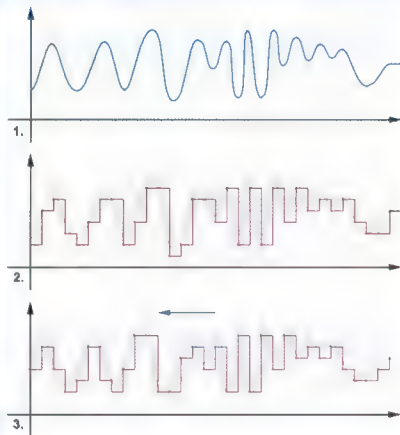
- és végül a képernyő 2D-s koordinátatere, amelyben a háromszögek pxelekké konvertálódnak. Ezek között a terek között a pontokat úgynevezett mátrix-transzformációkkal lehet átváltani, amelyek igen sok számítást igényelnek. A folyamatosság miatt ezeket az értékeket törteként, igen nagy precizitással kell ábrázolni, tehát lebegőpontosan. Ellenkező esetben a tárgyak pontjai ide-oda zizeg-nének, hiszen csak egész számú koordinátaértékeket vehetnénk fel... Egy rakás egyéb műveletre is szükség van még: a kamerával ellentétes irányba néző poligonok például biztosan nem látszanak, így ezeket el lehet távolítani, ezt nevezik backface cullingnak. A kamera látóterének csonka gúláján kívül eső poligonok sem látszanak, ezeket síklappal el kell vágni, és szintén eltávolítani, ez pedig a clipping.

Mindezeket a műveleteket a vertex shader végzi; korábban ezt hívták T&L egységnek (még korábban

ALIASING

Az aliasing gyűjtőnév, amelyik a mintavételezési pontatlanságokból eredő különböző hibajelenségeket takarja. A valóság jeleit analógoknak, azaz időben folyamatosan változóknak tekintjük; a legjobb példa a másodfokú egyenlet parabolája, amely úgyne szép, folytonos ívű vonal. A számítógépek digitális jeleket használnak, amelyek átmenet nélkül változhatnak csak; ezt grafikusán ábrázolva szögletes vonalat kapunk. Egy analóg jel digitálissá alakítását nevezzük mintavételezésnek; azaz amikor bizonyos időnként megmérjük és eltároljuk az analóg jel értékét. Megfelelően kis szakaszokat alkalmazva a digitális jel viszonylag pontosan megközelítheti az analóg megfelelőjét, de a kulcszó a „viszonylag”. Az analóg jel minden olyan változása, amelyik két mintavételezés között következik be, azaz túl magas a frekvenciája, elvesz. Ez önmagában is gondot okozhat, de ha az analóg jelünk elmozdul, akkor ugyanazokon a mintavételezési pontokon a digitális jel igen hirtelen fog váltakozni, azaz zajos lesz. A megoldást a túlmintavételezés jelenti: azaz a digitális jel minden szakaszához több külön mintát veszünk, és ezeknek az értékeit átlagoljuk.

A számítógépes képek esetén a digitális jelek a képeket alkotó, egymástól elkülönülő pixelek, amelyek bármilyen kicsik is, de végső soron mégis négyzet alakú síkidomok. A videokártya ezek kiszámításakor nem az általuk takart teljes területet veszi figyelembe, hanem csak a pixel végtelenül kicsi középpontja alatti területet mintavételezi – ha tehát itt nagyobb mennyiségű információ található, akkor az elvesz. Ilyen információ lehet például a geometria változása (a tárgyak élénél) vagy a textúráé. Ezek ugyan technikailag nem analóg jelek, azonban a geometriai esetében a lebegőpontos számbábrázolásnak köszönhetően folytonosnak számítanak; a textúrák esetében pedig az eltérő frekvencia miatt léphet fel mintavételezési hiba. A keletkező hibajelenségek mindenki által ismertek és megakasztották: kockázott élű körvonalak, zizegő (vagy éppen túl homályos) textúrák. A geometriai aliasing hibajelenségeket a multisampling antialiasing módszerek orvosolhatják, a textúrák hasonló gondjaira pedig a különböző filterelési eljárások (bilinear, trilinear, anisotropic) jelentenek megoldást; a supersampling FSAA pedig mindkét hibát képes valamilyen mértékben korrigálni. A fentiekből az is belátható, hogy a felbontás növelésével csupán csökkenteni lehet az aliasing hibákat, de kiiktatni nem – tehát a legjobban esetben az 1024*768, FSAA és anisotropic filtering használata technikailag jobb képminőséget eredményez, mint az 1600-as felbontás önmagában. Az összetettebb pixel shaderek elővetelével pedig a teljesítményigény is egyre kisebb lesz az antialiasing használatakor, szóval egyértelműen ez a jövő útja.



1. Az analóg jel

2. A digitális jel; a mintavételezési hibák miatt felépülő információ-vesztesség jól látható

3. Az analóg jelet eltolva a digitális jel nem képes megfelelően követni a változásokat



A framebuffer a videokártya memóriájának ama része, amelyben a kiszámított kép található. A chip a renderelés alatt folyamatosan tölti fel a kész pixelekkel, valamint a hozzájuk tartozó Z és stencil értékekkel. Mivel a monitoron való megjelenítéshez is a framebuffert kell olvasni, ezért a két folyamat ütközésének elkerülése érdekében szokás double bufferinget alkalmazni: ilyenkor a front buffer tartalma kerül megjelenítésre, a kártya pedig a backbufferbe dolgozik. Amikor a képkocka kész, a második tároló tartalma átkerül az elsőbe, és a kártya zavartalanul kezdhet a következő frame leszámlálásába.

pedig a CPU látta el ezeket a feladatokat). Hardver szempontjából ez több SIMD felépítés lebegőpontos műveletvégzés egységét jelent, amelyek párhuzamosan több vertex feldolgozására is képesek. A végrehajtandó műveleteket a vertex program tartalmazza, és általában minden utasítás végrehajtása egy árjelciklust igényel – azaz a tárgyak minél bonyolultabb feldolgozásra mennek keresztül, annál inkább csökken a megjeleníthető poligonok száma. A vertex shaderek teljesítményét még mindig poligon/másodpercben szokták megadni, holott ez valójában inkább vertex/másodperc érték, ráadásul csak elméletileg elérhető maximum. A gyakorlatban a sebesség a programozók ügyességén is múlik, mivel rengeteg lehetőség van az optimalizálásra: eléggé nyilvánvaló például, hogy egyetlen vertex több poligonhoz is tartozhat, ezért felesleges minden egyes háromszög kirajzolásakor átfuttatni a vertex shaderen. A videokártya az AGP csatlakozáson keresztül fogadhat adatokat a CPU-tól, vagy a központi memóriából. Mivel ez a sávszélesség relatíve alacsony (AGP 4x esetén 1 GB/sec), ezért a poligonszám növelésének egy további módszere az, ha nem kell az összes geometriát minden egyes képkocka kiszámításakor átküldeni ezen a buszon. A videokártya ezért képes teljes tárgyakat eltárolni a saját memóriájában, és így a CPU-nak elegendő ezekre az objektumokra hivatkozni a sok szál vertex átküldése helyett.

A bevilágított és letranszformált poligonokat a triangle setup engine veszi kezelésbe; ennek feladata a geometriai adatok felkészítése a renderelésre. Ezeket az adatokat dolgozzák aztán fel a pixel futószalagok, amelyek általában egyszerre dolgoznak ugyanazon a poligonon (az 1-2 pixeles háromszögek esetén tehát jó néhány pipeline kihasználatlanul várakozik).

Futószalagként egy pixel shader és egy vagy több textúrázó egység dolgozhat a képpontok ki-

számításán. A beérkező adatok a poligon csúcspontjainak koordinátáin kívüli megvilágítási értékeket és textúra-koordinátákat is tartalmaznak – utóbbiak alapján a TMU-k feladata a megfelelő texelek betöltése és filterelése. Maga a shader az-

tán ezeket a textúrákat képes összekombinálni egymással és a vertex shaderől kapott adatokkal, továbbá adott esetben (átlátszóság) a framebufferből vett pixellekkel is. Érdemes tudni, hogy nem csak maga a textúra, hanem a textúrakoordináta is módosítható, sőt, lehet akár külön számítás eredménye is; ezt hívják dependent (azaz függő) textúraolvasásnak, amelynek az Environment Mapped Bump Mapping igen korlátozott változata volt. Maguk a textúrák is tárolhatnak a színekben kívüli más információkat; például különböző bonyolult függvény (gyökfunny) eredményeit is előre elmenthetik komplett táblázatokba. Így a függvény értéke az összetett számítások elvégzése helyett a kiindulási adatok alapján elvégzett egy vagy két függő textú-

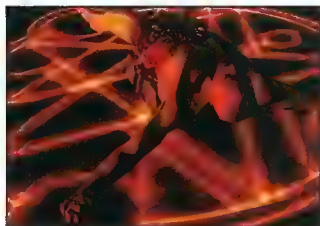
TEXTÚRA FILTERELÉS

Az aliasing kapcsán említettem már, hogy ez a hibajelenség a textúrázást is fenyegeti. Rendszerint az okozhat gondot, ha adott területen (pl. 20*20 pixelen) egy sokkal nagyobb felbontású textúrát (pl. 256*256) akarunk megjeleníteni. Ilyenkor a mintavételezési hibák miatt egyrészt egy jó adat információ elvesz, másrészt mozgás közben főleg a nagyon apró részletek erős zizegést-villogást váltanak ki, azaz a kép zajos lesz. A teljesítmény szempontjából sem éppen ideális helyzet, ha a képen látható összes textúrát be kell tölteni a memóriába, maximális felbontást használva ugyanis rengeteg helyet foglalnak el.

Az első megoldást a MIP-mapping használata jelenti, ahol a megnevezés a latin „több-az-egyben” kifejezésre utal. Ilyenkor minden textúrának több, egyre kisebb felbontású változatát tároljuk el; a ki-csírítási eljárás optimális működéséhez általában felelni szokták a felbontást (azaz a méret és a memóriagigény minden lépéssel negyedelődik). Az ismétlődő osztások miatt érdemes a textúraméretek megadásához a kettő hatványait használni, mivel így nincs szükség kerekítésre az egyes méreteket (256, 128, 64, 32, 16,...). A renderelés során aztán a 3D-s chip a kamerától való távolság függvényében egyre kisebb méretű MIP-mapeket használ; a pontos arányt a LOD (Level Of Detail) bias határozza meg. Ez a módszer lényegében a mintavételezett jel frekvenciáját csökkentve ügyeskedik az aliasingot kiküszöbölni, azonban ez még önmagában nem elegendő jó megoldás.

A második lépés a textúra szűrése, azaz a túlmintavételezés. A bilinear filtering egyetlen pont helyett a textúra 2D-s síkjában egy nagyobb területről vesz négy különböző mintát, majd átalgítja ezek eredményét – a MIP-mappinggel kombinálva ez már általában elegendő az aliasing hibák orvoslására. Akad azonban látványbeli hiba így is, mivel a különböző felbontású MIP-mapek közötti váltás a bilinear filtering esetén minden átmenet nélkül megy végbe – ez pedig a végső képen vizszintes és függőleges irányú sávokként jelenik meg, amelyek különösen mozgás közben keltenek zavaró hatást. A trilinear filtering – minden más, esetleg kevésbé kompetens szakvéleménnyel ellentétben – erre jelent megoldást azáltal, hogy a túlmintavételezés során nem egy, hanem két szomszédos MIP-map szintet vizsgál; ezáltal a felbontások közötti váltás immár folyamatosan és észrevétlenül megy végbe. Ez azonban bizonyos hátrányokkal is jár; egyrészt kétszeres mennyiségű (B) texelt kell figyelembe venni, amihez a 3D-s chipnek vagy több áramkörre, vagy több árjelre lesz szüksége. Ma már a több áramkör a jellemző, így a trilinear filtering aktiválása a jobb kártyákon nem jár észrevehető teljesítményeszköken – érdemes tehát bekapcsolni.

A másik hátrány azonban fontosabb, ugyanis a sok szűrés miatt a lapos szögben látható felületek esetében a kártya mindig az alacsonyabb felbontású MIP-mapeket preferálja. Egy 10*100 pixeles területet elfoglaló poligon esetén tehát a chip a kisebbik értéket – a jelen esetben – alapján választja ki a szerinte megfelelő felbontást, amely jó eséllyel igen alacsony (jelen esetben 8*8 vagy 16*16) lesz. Az eredmény tehát a poligon szélénél – a 100 pixeles oldala mentén – igencsak elmarad majd az ideális 1:1-es pixel-texel aránytól; így zajmentes, de igen homályos képet kaphatunk. A megoldást az anisotropic filtering jelenti, melynek alkalmazása során a kártya figyelembe veszi a poligon elhelyezkedését, és a megfelelő irányban megnyújtja a túlmintavételezéshez használt területet. Ezzel a módszerrel a részletesség megmarad, viszont ehhez még több (16-128) texelt kell megvizsgálni. Szerencsére azonban az egyes pixelek renderelésénél a textúrának csak igen kis és egybefüggő területét kell figyelembe venni, így a szükséges adatok gyakran megtalálhatók a texel cache-ben; ennek ellenére a több textúramozgás miatt a sávszélesség-használat alaposan növekedni fog.



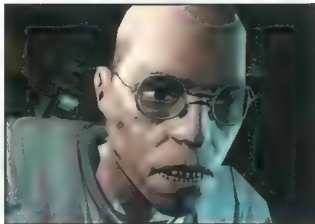
raolvasással kikereshető – a bump mapping például erősen épít erre a trükkre.

A renderelés utolsó feladata a kész pixel memóriába írása, mivel azonban a poligonok renderelése egymástól függetlenül zajlik, ezért ellenőrizni kell, hogy az adott képpontot nem takarja-e ki egy már korábban leszámolt tárgy. Ehhez a pixelhez tartozó mélységinformációt, azaz a kamerától való távolságot kell összevetni a Z-buffer tartalmával; ha az érték alacsonyabb, akkor a pixel látszik. A gyakorlatban a mai videokártyák ezt a Z-tesztet nem a renderelés után végzik el, hanem még előtte; így ha a képpont nem is látszik, akkor nem kell feleslegesen kiszámítani értékes órajelciklusok elpazarolásával. Ehhez természetesen dedikált korai Z-tesztelő egységre van szükség, amely lehetőleg a pixel pipeline-okénál nagyobb kapacitással rendelkezik (hiszen mindig több a nem látható képpont, mint amennyit ténylegesen ki kell majd számítani). A módszer viszont értelemszerűen akkor működhet hatékonyan, ha az egyes tárgyak renderelését előlőről hátulra haladva végezzük. A kamerához legközelebb lévő poligonokkal kell kezdeni, amelyek így majd valóban kitakarhatják a távolabb lévőket – ugyanis a videokártya egyébként nem rendelkezik információkkal a jelenetben lévő többi poligonról. A mai videokártyák a fent tárgyalt folyamatot képesek további lépcsőkkel is kibővíteni, a 3D-s futószalag több szakaszán van ugyanis lehetőség az eredmények visszavezetésére a feldolgozás korábbi pontjaihoz. Így például a vertex shader képes újra lefuttatni a már feldolgozott pontokon egy újabb vertex programot, és a pixel shader kimenete is visszavezethető a futószalag elejére.

A framebufferbe kiírt pixelek is újra feldolgozhatók – ennek érdekében a DX9 már képes lebegőpontos precizitású backbuffer kezelésére –, sőt akár a teljes képkocka is felhasználható textúráként különféle effekttekhez (pl. tükröződés).

Mindeme képességeknek köszönhetően a mai 3D-s hardveren már gyakorlatilag bármilyen feladat megoldható – ugyanakkor bizonyos jelenlegi korlátozások miatt ez sok esetben még aránytalanul magas teljesítménnyel párosul. Ettől függetlenül maga az architektúra már nem igényel komolyabb változtatásokat, így a fejlődés az előre látható jövőben feltehetően a hatékonyság, a teljesítmény és a képinőség további javítását jelenti majd. Ezeket a lépcsőfokokat elérve pedig a valós idejű 3D-s megjelenítés lényegében egy szintre kerül a moxifilmekben és a rendelt animációkban használt technológiával – bár ez még egy jó pár évig nem lesz elegendő a „Toy Story valós időben” célkitűzés eléréséhez.

Ezzel a gondolattal zámánk fejtegetéseinket is remélve, hogy hasznatosra vált; de természetesen, ha van még kérdésetek, akkor nyugodtan írjatok, és afféle 3D-s mentőöv-rovat keretében szívesen visszatérünk még a témára. ■ LAA-YOSH



FIXPONT ÉS LEBEGŐPONT

Az elnevezés a törtek felírásakor használt tizedesvesszőre utal. Fixpontos számábrázolás esetén a rendelkezésre álló számjegyek közül rögzített számú jut a tizedesvessző elé és mögé, ami meghatározza az elérhető precizitást – tehát az igen kicsi és igen nagy számokat nem lehet így felírni. Abszolúte kitalált példával élve, 10 helyi érték esetén pl. az 1,23 000001,2300 alakban írható fel. A lebegőpontos ábrázolás esetén ellenben a szám egy 0 és 1 közötti törtként szerepel, amelyet még meg kell szorozni 10 tetszőleges hatványával; pl. a 0,0123 * 102 jelöli az 1,23-at. Amint látható, a hatványkitevő értékének változtatásával lényegében a tizedespontot mozgathatuk ide-oda, azaz „lebegethetjük”. Így szinte bármilyen nagy vagy kicsi szám felírható, és műveletek is végezhetők közöttük; igaz, a 100%-os pontosság helyett mindig csak kerekített értékek tárolhatók el, de ez a gyakorlatban sokkal kisebb gondot jelent, mint a fixpontos ábrázolás korlátjai. A számítógépen belül ez valamivel bonyolultabban néz ki, az ugyanis csak a kettes számrendszert ismeri (továbbá ott van még az előjel a számhoz és a hatványkitevőhöz); az egyes számokat tehát mindig mindig kettő hatványával kell felsorozni, de szerencsére ez automatizálható, és így a programozóknak nem kell vele foglalkozniuk.

OLCSÓ VIDEOKÁRTYÁK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓJA

Egy 2002 augusztusában született globális kimutatás szerint az idei évben vásárolt, különálló (add-on) VGA kártyák 44 százaléka esik a 100 USA dollár alatti szegmensbe, 39 százalékuk a 100-200 USD keretbe, míg mindössze 1 %-uk a 350 dollárnál drágább termékek halmazába. Ez talán meglepő adat egy játékokkal foglalkozó magazin olvasóközönségének, akik közül fajlagosan sokkal többen birtokolnak drága vagy éppen méregdrága 3D gyorsítót, mint a populáció egyéb, számítógépet magukénak tudó rétegei. Ám akármilyen furcsa, a játékokon túl is van élet a számítástechnikában és az alkalmazások körében. Ezen felül bejön a pénztárca-faktor is. Sokan vannak olyanok, akik szeretnek játszani, ám nem tehetik meg, hogy pár tízezer forintnál drágább VGA kártyát vegyenek erre a célra. Mivel az utóbbi időben megsokasodtak olvasói oldalról azok a hangok, melyek szerint a magazin csak a csúcskártyákkal foglalkozik, az olcsóbb darabokkal nem, ezért a hw rovat vezetője már készült is főbe löni magát, amikor felcsillant annak lehetősége, hogy írjak a témában, hisz úgyis éppen ebbe ástam bele magamat a kiadó „adult” lapjában.

Ennek megfelelően a PC Magazin decemberi számában megjelent olcsó VGA kártyák tesztjének konklúzióiból levont újabb következtetések és a gaming oldal számára átszabott vásárlási tanácsok olvashatók alant. Ezen felül, mivel ez a cikk a fenti után került megírásra, az időközben érkezett többletinformációt is beépítettem ebbe az írásmunkába. Nagy vonalakban arról fog szólni a cikk, hogy a bruttó 30 ezer forint végfelhasználói ár alatt kapható videokártyák/chipkészletek közül melyeket érdemes megvenni, ha számítógépes játék is szerepel mindennapi teendőink sorában. Szólni fogok ennek a szegmensnek a jövőjéről, és lesz némi nosztalgizálás is, megnézzük, hogy a korábban oly sikeres készletek nagyjából mit is ér-

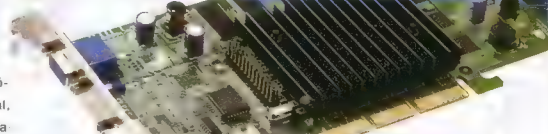
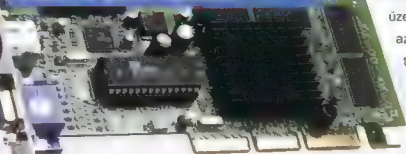
nek most, és mit fognak érni majd, ha a Doom III fellehetőleg tavasszal paradigmát vált.

Kezdjük mindjárt azzal, hogy a bruttó 30 ezer forintig terjedő VGA kártya szegmensben alapvetően kétféle versenyző leledzik. Az első fajta az, amely alapból olyan olcsó, hogy soha nem is rándult ki ebből a szegmensből, mint az egyszeri paraszt a falujából. A másik csoportba pedig azok a gyorsítók tartoznak, amelyek az idők folyamán az erkölcsi és technológiai avulás miatt „beleolcsósodtak” ebbe a kategóriába. Az előbbire mondjuk jó példa a GeForce2 MX200 chipkészletes videokártyák, míg az utóbbira mondjuk a kevésbé márkás, 64 megás, GeForce3 Ti 200 szettesek.

Folytassuk azzal, hogy bár még sokan tulajdonolnak manapság is hardveres T&L egység nélküli 3D gyorsítót, ezeknek kora végérvényesen lejárt. Az Nvidia TNT 2-k, Matrox G400-ak elegek voltak a Quake III-hoz, a Half-Life-hoz, a Max Payne-hez és az Unreal Tournamenthez, ám a No One Lives Forever 2 már el sem indul ilyen kártyával (kipróbáltam G400-zal, csak a hiba

üzenetét jutottam), és az UT2003-mal sem jutunk messzire velük. Fellehetőleg a Doom III pedig már gyalázkodó szövegeket fog kiírni, ha T&L nélküli kártyát

detektál (a minimum deklarálta GeForce256 VGA még a „szörnyen ronda” quality beállításhoz is). Magyarán, ha ilyen kártyával rendelkezőnk, akkor a játékok nem szaggatni fognak rettenetes módon, hanem többségükben el sem indulnak majd a jelenben és a jövőben. A verdikt egyértelműen upgrade. Alant olvasható, hogy mire ajánlott váltani, ha nem kívánunk túlságosan sokat áldozni erre a témára.



Egy pillanatra visszatérve az 1999-es év végére, aki anno GeForce256 készletes kártyába fektette a pénzét, meglepő módon még most is tud játszani vele, még akkor is, ha éppen a gépébe van beleépítve. Hardveres T&L, minimum target



rendering platform a Doom III-nak, meg hát a tudat, hogy részt vásároltunk az Nvidia sikertörténetéből, amely talán a vége felé közeledik. Meglepő, de a kövület GF256 teljesítménye még mindig elegendő lehet a legtöbb játék futtatásához, igaz, alacsony/közepes felbontásban és nem túl magas részletességgel, aminek többek között az az oka, hogy ezeken a kártyákon bizony még csak 32 mega memória volt. A GF256 DDR ugyanez, csak pepitában és izmosabb memória-sávvezélességgel. Ha le kívánjuk cserélni ilyen típusú kártyánkat, akkor csak DirectX 8.1-et hardverből támogató jöhet szóba. Ezekből is azok, amelyek azért képesek leadni valami érzékelhető teljesítményt, így a SIS Xabre 200 és a Radeon 9000 chipes kártyák azonnal kihullanak a rostán. Marad az ATI Radeon 9000 Pro és a GeForce3 Ti 200 64 MB. Előbbi a

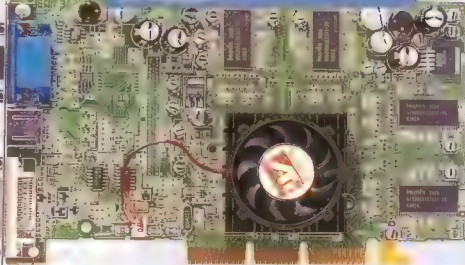
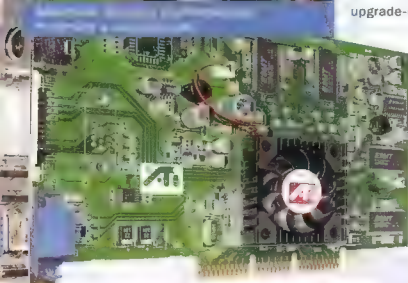
cikk írásának időpontjában (október vége) bruttó 27 ezertől indul a kiskereknél, míg az utóbbiból a noname felhozatal darabjait már 25 ezer ellenében magunkévá tehetjük. Alapvetően a Radeon 9000 Pro erősebb készlet, ám kissé balanszolt, és valjuk be, hogy az ATI-féle Catalyst driver sem olyan bombabiztosak, mint az Nvidia Detonatorjai, amelyek mellesleg gyakrabban is frissülnek. Szóval, aki ebben az árkategóriában gondolkodva a „biztonságra” vágunk, annak GeForce3 Ti 200-at kell vennie, míg aki egy kevéssel több teljesítményre és jobb képminőségre hajt, annak Radeon 9000 Prot. Mivel a 9000 és 9000 Pro's kártyák közötti árkülönbség azonos memóriakonfiguráció esetén mindössze 5-6 ezer forint, viszont a teljesítményük közötti szakadék igen nagy, ezért én lényegében nem is tudom senkinek ajánlani a mezei 9000-es kártyák megvételét, legalábbis nem játékra. Ha meg jó 2D-s kép kell, akkor a tők olcsó Radeon 7500LE-s kártyák is ugyanolyan jók lesznek.

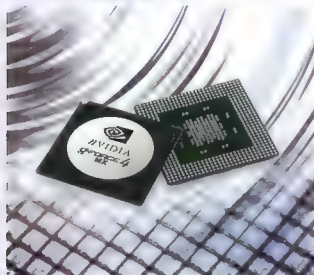
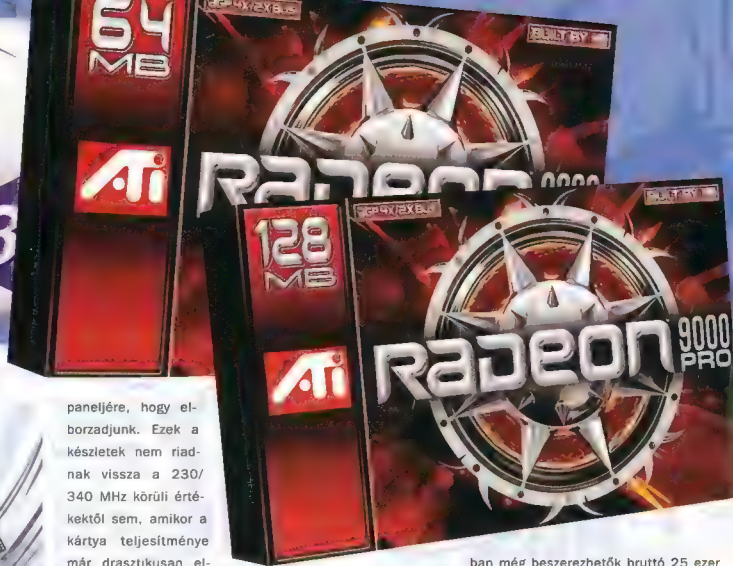
A legenda következő állomásai a GeForce2 chip-készletek. Először is a GeForce2 GTS/ Pro/Ultra. Ha ilyen készletes kártyánk van, erősen meggondolandó, hogy érdemes-e upgrade-elni olcsó kártyára.

Mivel a fenti készletek nyers ereje még mindig igen jónak mondható, az egyedüli indok a fejlesztésre a DirectX 8.1-es funkciók hiánya. Ám érdemes-e bevállalni egy olyan gyorsítót, amelyet aztán 8-9 hónap

múlva újra le kell cserélni (vagy éppen öt hónap múlva, ha a Doom III tényleg 2003. március 31-én jön ki). Nem érdeme-sebb-e várni egy-két hónapot, hogy a potensebb kártyák (pl. GF4 Ti 4200 MB) beolcsósodjanak szegmen-sünkbe? Szerintem igen. Addig meg e lehet lenni a GTS-sel is, jó készlet.

Más a helyzet a GF2 MX200 szettes kártyákkal. Teljesítményük, „hála” 64 bites SDR memóriabuszoknak, nagyon gyatra. Van ugyan hardveres T&L, de 640x480-as felbontás felett már minden újabb stuff szaggat. Az ilyen kártyát jobb lepasszolni a huginak. Ideje az upgrade-nek, amelyet végrehajthatunk a fentebb említett alapvonalak mentén, de van más út is. Tétélezzük fel egy pilanatra azt, hogy hiába húztuk mi meg az olcsó 3D-s kártyák szegmensének határát bruttó 30 ezer forintban, de nekünk csak 20 rugónk van a beruházásra, ezért mind a GF3, mind a 9000 Pro kiesik, mint opció. Akkor bizony lejjebb kell adni



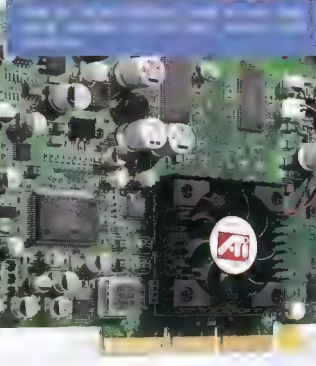


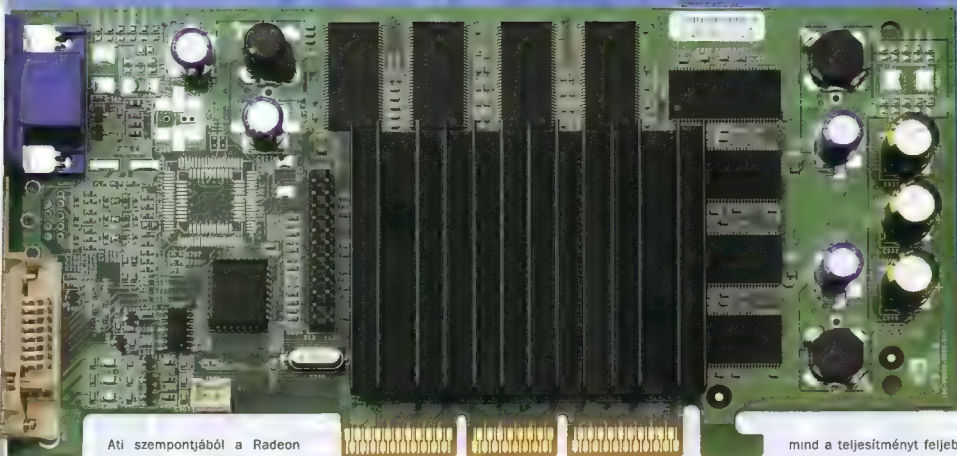
az igényszintet és a DirectX kompatibilitást. A bruttó 20 ezer forintig terjedő kategóriában ugyanis már csak DirectX 7-es gyorsítók vannak. Itt alapvetően két választásunk van. Benevezhetünk egy GeForce4 MX440-es kártyába, vagy tendálunk a jobb képmínőségű, ám általában kissé gyengébb teljesítményű ATI Radeon 7500LE chip-es modellek felé. Az Nvidia vonalon az inno3D MX440-es, 128 MB memóriával kisserelt kártyájáért nagyjából 20 rugót kérnek a kiskerek, ez jó üzletnek számít. Radeon 7500LE-s kártya vásárlásakor legyünk esznel, ugyanis vannak LE-s és LELE-s kártyák. Az LE-s kártyák alatt azok értendők, amelyek ugyan nem érik el a hivatalos ATI Radeon 7500 órajeleket (290/460 MHz), ám nem sokkal maradnak el tőle, a tisztességesebb darabok a 270/400 MHz körüli tartományban mozognak, de ide tartozónak minősül még minden 250/366 MHz határig. Aztán vannak a LELE kártyák, amelyeket a dobozokon persze nem így jelölnek, de elég egy röpké pillantás a Powerstrip megfelelő

paneljére, hogy elborzadjunk. Ezek a készletek nem riadnak vissza a 230/340 MHz körüli értékektől sem, amikor a kártya teljesítménye már drasztikusan elmarad az eredeti ATI elképzeléstől (adalek információ: az ATI október 22-én csökkentette mind Radeon 7500, mind 9000 Pro chipkészleteinek árát még agresszívakban támadva az Nvidiát az olcsó szegmensben). Meg kell tehát kérdeznünk vásárláskor a boltban, hogy milyen órajeleken megy a kártya, és ha a specifikáció fentebb említett 250/366 (183 MHz DDR) MHz határ alatt vannak, akkor passzolni kell. Ha nem tudja a boltban senki sem, hogy mit tud a kártya, akkor forduljunk ki villámsebessé, mert még arra sem vették a fáradságot, hogy egy darabot kicsomagoljanak, és megnézzék, hogyan megy. Az olcsóbb, kevésbé neves Radeon 7500LE kártyák már bruttó 17 ezer forintosra beszerezhetők, bár lassan kezdenek már kúszni a piacra.

Ha már a kúszásról beszélünk, meg kell említeni, hogy az ATI teljesen leállt a teljes órajelezésű 8500-as chipkészletek szállítással, és hamarosan a 8500LE-vel is leáll, kell a hely a 9000-es szériának. Mivel a teljes órajelezésű Radeon 8500-akat általában a nevesebb cégek készítették, ezért e termékek ára kilóg a bruttó 30 ezres szegmensből, ám már nem sokáig, hisz lényegében már csak hetek kérdése, hogy mikor tűnnek el a piacról. A GeForce3 Ti 500-at szorongató grafikus chipkészlet végnapjainak lehetünk tanúi. A 8500LE készletű kártyák azon-

ban még beszerezhetők bruttó 25 ezer forintosra. Bizony jók ezek a kártyák, és még jó ideig hűsöges társak lesznek, ám hogy ebben biztos legyünk, ezúttal is oda kell figyelni az órajelekre. Szerencsére a 8500LE esetében a piac tisztább: nemcsak a nevesebb, de a legtöbb noname gyártó is 250/500 (250 MHz DDR) MHz-re lövi be ezeket a kártyáit. Azért érdeklődni itt sem árt, mert e sorok írója is tud 250/366(!)-os változatról. Azt sem szabad elhallgatni, hogy az





Ati szempontjából a Radeon

8500 az egyik legmacerásabb chip, az ő Catalyst driver általi támogatottsága a leglibálisabb, rosszabb, mint a sokkal frissebb Radeon 9000/9700 chipké. Sajnos sok új játék hajlamos a fagyásra a 8500 készlettel (pl. NOLF 2, NFS: Hot Pursult 2, Icewind Dale 2). Szóval jó kártya vállalkozó szelleműeknek.

Tovább nézgetve a GeForce2 vonalat, jön a GF2 MX és MX400, két sikerkészlet, a fősodor hardveres T&L kártyák elindító. Meglepő módon, egyben figyelembe véve a 64 megás MX400-ak olykor mindössze bruttó 10 ezer forintos árát, még a legújabb játékok is (NOLF 2, UT2K3), bár olykor erősen kompromisszumosan, elfutnak velük. Hiú reményeink azonban ne legyenek, a Doom III ki fogja végezni ezeket a kártyákat, és a későbbi, sztoriorientált Unreal Warfare motoros játékok is istenesen szaggatni fognak vele. Az utolsó tisztességes 3D engine, amelyhez a GF2 MX400 még hozzá tud szólni, az a LithTech Jupiter, ennek megfelelően most már senkinek sem ajánlom ilyen chipkészletű kártya beszerzését, illetve ha ilyenre rendezünk, ideje a cserének. Itt hívnám fel arra figyelmet, hogy a többbéves konfigurál rendelkezők a VGA kártya upgrade-je során fokozottan ügyeljenek az összeállítás balanszára. Ez azt jelenti, hogy felesleges lecserélnünk az MX400-unkat mondjuk GeForce3 Ti 200 szetties kártyára, ha a processzorunk teszem azt Celeron 433 MHz marad. Ez különálló cikket megtöltő téma lenne, ezért most bele sem kezdek, de alapvető irányutatásként azt tudom mondani, hogy a bruttó 30 ezer alatti 3D gyorsítókhoz elég egy szinten nagyon olcsó AMD Athlon XP 1600+. Ez a bruttó 16-17 ezer forintos CPU ugyan nem hajtja ki tövig, te-

szem azt, a Radeon 9000 Prókat, ám rally-hasonlaltal élve a teljesítmény 85-90 százaléka kiatúozható vele, ami már nagyon jó balansznak számít.

Végül szólni ildomos a hazai piacon nem túlságosan nagy számban megtalálható SIS Xabre 400 chipes kártyákról.

Árszintjük bruttó 25-28 ezer környékén mozog 64 mega memóriával, legalábbis a márkásabb modelleké, teljesítményük pedig durván a Radeon 9000 szintjén mozog, ám az Ati termékénél több tartalék rejtkezik bennük a jelentősen magasabb memória-órajel okán.

A szintén DX8.1-es Xabre 400 driverei a nyár végén még katasztrófálisak voltak, főleg a stabilitás terén. Azóta a SIS programozói nagyban javítottak ezen a helyzeten, és mind a megbízhatóságot,

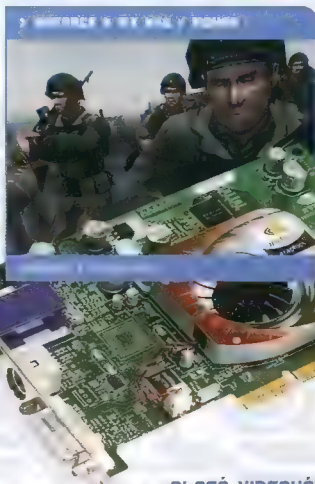
mind a teljesítményt fejlebb tornázták. Érdeklődéssel

várom, mi lesz a végkifejlet, addig azonban kívárást javaslok azoknak, akik feltették magukban, hogy feltétlenül Xabre készletes kártyát akarnak birtokolni.

A bruttó 30e alatti 3D-s kártyák jövőjéről pár szót. A mostani piaci szereplők közül feltehetően az NV30 és származékainak debütálása után a 128 MB-os GF Ti 4200-ak is beleszellődnek ebbe a kategóriába, a kevésbé jó nevű gyártók termékei mindenképpen.

Az október végén piacra lépett Radeon 9500 (Pro nélkül!) kezdeti 179 USD-s ajánlott árának igen komoly erőzója várható rövid időn belül (feltehetően a partnergyártók kártyái - az Ati nem is fog ilyet gyártani - már megjelenéskor sem kerülnek majd 140-150 dollárnál többre), és középtávon e kártyák ára, főleg a noname kivitelűeké, megközelíthetők a 100 USD-t, ami az itthoni viszonyokra lefordítva nagyjából bruttó 30 ezret jelent. Ehhez persze az az árszenny is kell, amelyiket az erősen lebutított verziójú NV30 chipes kártyák támasztanak majd, amely termékek szintén középtávon lebecskázhatnak szegmensünkbe, amennyiben megvan a kellő mennyiségű kompromisszumtényező (64 MB viszonylag lassú memória, noname gyártó, 128 bites memóriabusz, viszonylag alacsony órajeli GPU, csak egy monitor támogatása stb.). Mivel egyelőre csak az Ati olcsó/középkategóriás termékpalettájára látható be 2003. első negyedének végéig, az Nvidiaé nem, ezért itt még kicsit a sötétben tapogatózom.

Remélem, sikerült a szűkös terjedelem ellenére megfelelő áttekintést adni a témában, és hasznos vásárlási tippelkel szolgálni a reménybeli vásárlóknak. ■ 110



HOMOK A GÉPEZETBEN

**VIGYÁZAT
HAMISÍTJÁK!**

ÚTON A POSZT-HUMAN EVOLÚCIÓ FELE?

Létezőpest szobrái, Tizian festményei, Alkibiád raparódja, a SEC művészeti kemperei... ezen lát- és hallható alkotások mindegyike számunkra, ama alkotásokat valami más is érezteti: az látható gondolat híján létező versenyfarsak mindegyikük lemosatásával megpróbálkoztak. Természetesen sikertelenül, hiszen a dolgos kezű, kezű műtét követő iparos és az illetéki művész közötti láthatatlan határvonalat át- lépni nem pusztán elhatározás és a rendelkezésre álló anyagok függvénye: ama bizonyos, határon meg- fogható kreatív többlet is szükségeltetik...

Nem volt modern hasonló helyzetű volt képzőművészeti szemléseket (és így alkotásokat együtt a Testi Előrel- lépés kényszerű és beáramló) tudományos-technológiai rovatunk is, amelyet egy, a közeli jövőre mozgó kes- keresés- és feladat megoldásra ösztönöznek. Sajnos a replika elkészítése megakad a műsorvezető címűek átvetelével, a HÁG-ra jellemző mennyiségi, de még inkább minőségi standardok érthető módon nem gyé- kerestek meg az intellektuális táplálékával láthatóan kevéssé öntözött létező földben. Így akár bűn- egyes szempontból nézve akár egyfajta karitatív reklámtovábbfejlesztésnek is felfoghatjuk ezt: önkéntes ki- séreltet, mintegy a tradicionális vs. "intelligens" műsorvezetőklamok analógiáját követve, ahol is az egyik termék (jelentős pozitív) a másik termékre irányuló figyelem felhívására szolgál. Összességben: valóban létező szívet szeretném azt hiszem, hogy a polémiait elkövető (és a rovat témájával nekem is összeegyeztethető módon előző butarabakat nevet vevő) ártomány bolítja tévedését, és felhagy ezzel az etikailag finoman szólva is aggályosnak mondható gyakorlattal. Am amíg ezek a remélhetőleg nem túl tavoli idő- előjövendők követőztök az aktuális szám a megszokottas erő tartalommal, amelyben a hangnemt exis- tál a "poszt-human evolúció" lehetővé téve technológiákra helyeződik, és amelyet szintén ajánlunk az ábrázolásait (parban szemmel láthatóan (és sajnos elfelejtve)) kemény lemosatásból szerzett "túlföldi" megkülönböztetett figyelembe.

HIGH-TECH TETOVÁLÁS.

A keleti civilizációktól eltérően, ahol egyesek mind a mai napig hisznek mágiikus tulajdonságaiban, a tetoválás a napjaink nyugati kultúrköréhez tartozók többségének szemében pusztán esztétikai funkcióval bír, már ha bír egyáltalán (mindez nem mindig volt így: az európai történelem hajnalán a mi őseink is bíztak a különböző testrajzok varázslatos erejében). Ez a helyzet azonban változni látszik, és a technológiának hála visszatérhet a tetoválásokba zárt mágia: ehhez nincs is másra szükség, mint egy kis segítségre a modern vegyésztől...

A high-tech tetoválás elkészítésének módja lényegében megegyezik a hagyományosával, ám a rajzolat kiszínezéséhez tinta helyett olyan polietilén-glükóz keverék szükséges, amelyet fluoreszkáló molekulák vesznek körül. Ezek a molekulák lényegesen nagyobbak a tintát alkotó részecskéknél, amely tulajdonság lehetővé teszi, hogy ez a sajátos keverék a tintával ellentétben megmaradjon a sejtközi folyadék állapotában (minderre azért van szükség, mert ha a polietilén-glükóz a tintához hasonlóan "beszívógná" a sejtekbe, akkor azok csakhamar energiává alakítanák át). Így azonban az eredeti formájában megmaradt keverék "bűntetlenül" monitorozhatja a szervezet glükózsztintjét, és amennyiben az zuhanni kezd, a fluoreszkáló molekulák a kibocsátott fény révén hívják fel rá a felhasználó figyelmét (a fény erőssége természetesen a glükózsztint változásával arányosan maga is változik). A találmány már jelentégi formájában is jelentős segítséget jelent a glükózsztintjüket folytonosan ellenőrizni kénytelen cukorbetegek számára, ám a felhasználás lehetőségei itt még korántsem értek véget. Amennyiben ugyanis az itt bemutatott mixet valami mással helyettesítjük, a tetoválás értelemszerűen más anyagok kimutatására válik alkalmassá, így pedig könnyen elkerülhetővé válnak bizonyos mérgezések, ásványi anyagok és vitaminok hiányából következő betegségek stb. Sőt, lelki szemeim előtt máris körvonalazódni látszik annak az univerzális high-tech tetoválásnak a képe, amelyek a különböző rendellenességekre eltérő színű fény kibocsátásával figyelmeztet: ezek után már nem is lenne más teendőnk, mint hogy a nálunk lévő, az egyes szinkódok jelentését értelmező táblázatunk segítségével beazonosítsuk a minket sújtó nyavalyát, majd pedig a csaknem kész diagnózissal sokkaljuk háziorvosunkat...

Néhány jobban sikerült példány – egyelőre még tintaalapon



A GÖMBÖLYVED FORMÁH ALKONYA?

Az élelmiszeripari cégek fogyasztóbarát megközelítésének számos különböző minőség, lépcsőfoka létezik, kezdve a különös műgonddal preparált csomagolástól a termékek méretre (és formára) vágásán át egészen a genetikai modifikációkig. Hogy e kategóriák közül pontosan melyikbe is illeszthetők be az alábbi képen látható "valamik", azt mindenkinek az egyéni fantáziájára bízom. Azok kedvéért, akiknek az "objektumok" azonosítása valami miatt mégis gondot okozna: itt bizony kérem szögletes görögdinnyékről van szó, amelyek azért ilyen formájúak, hogy minél hatékonyabban használják ki a fogyasztók (hasonlóképp szögletes hűtőszekrényekben rendelkezésre álló helyet! A szögletes görögdinnye természetesen (vagy inkább gyártásának?) módja természetesen féltve őrzött titok, egyes szakértők szerint azonban komoly génmanipulációk állnak a dolgok hátterében. Egy, a témában felettebb járatos barátom (informatikus az illető) szerint azonban szó sincs ilyesfajta machinációkról: a termesztők egyszerűen szögletes ládákban növesztik a görögdinnyét így érve el a kívánt formát. Bármilyen is az igazság, egyvalami biztosnak tűnik: a szögletes görögdinnye (főleg a tradicionális változattal összehasonlítva) nem nevezhető különösebben olcsónak, ti. darabjért 80 (!) amerikai dollárnak megfelelő összegű jent is elkérnek a képen látható japán (Zentsuji) gazdálkodók. Ul.: Szerintem mindez valószínűleg bolygónk földönkívüliek által történő megszállásának biztos jele, kísérlet az extrateresztriális növényvilág meghonosítására...



Farmereknek álcázott földönkívüliek kínálják eladásra génm manipulált portékájukat a mit sem sejtő Japán vásárlóknak.

MOTOROLA STARTAC.

Alig egy hónapja annak, hogy hírül adtuk az első Star Trek stílusú kommunikációs eszköz (ld. "Picard kapitány kedvenc mutyúja" – Gamer 01/02) megjelenését, és máris itt a következő. A gyártó ezúttal a telco piacon meglehetősen jó hírnévnek örvendő Motorola, amely új, StartAC névre hallgató mobiltelefonjának tervezésekor egy az egyben az eredeti Star Trek sorozatban megjelenő kommunikátort vette alapul. Sajnos egyelőre csak külsőleg, tehát aki a teleportálást koordináló funkciókat keresi majd a készüléken, az menthetetlenül csalódní



Pong-rajongók egy népesebb csoportja

KE. ÁLLAMTITKÁRSÁG, NEMZETPOLI KÖZVETLEN - HATÁROK KÖZVETLEN

"filiéres

Habár az ilyesfajta berer

...és meg-
természetes emberi

...elven működő széles körben alkalmazott eszközök (pl. szívritmus-szabály-

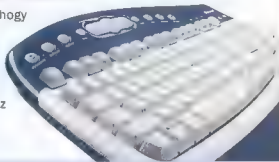
fog. Aki azonban egy, a tévéképernyőn látotthoz megtévesztően hasonlító (ám annál könnyebb és vékonyabb!), napjaink csúcstechnológiáját képviselő eszközt szeretne a magáénak tudni, az ne habozék beszerezni az amerikai cég újdonságát – azt pedig ugye mondanom sem kell, hogy rajongók számára egyenesen kötelező legalább egy StarTAC birtoklása.



A v1.0 sajnos még nem tartalmaz teleportálást lehetővé tevő funkciókat...

SPONGVÁT REÁ! (MÁRMINT A BILLENTYŰZETRE)

Ha megkérdeznénk az átlagos PC-felhasználót arról, hogy véleménye szerint lakásának mely pontján áll fenn leginkább a bakteriális fertőzöttség veszélye, valószínűleg rövid mérlegetlenség után a mellékhelyiségre esne választása. Szegény nem is sejtene, hogy nagyjából nem is tévedhetett volna, és az igazi járványfészek leghűségesebb társának egyik penférfija: a billentyűzet. Bizony, bizony, egy, az Arizonai Egyetem által készített tanulmány állítása szerint "a tipikus telefonok és billentyűzetek 400-szor több baktériumnak adnak otthont, mint egy átlagos WC-kagyló. Csaknem mindegyikükön több milliónyi, különböző fertőzőbetegségeket okozó baktérium tanyázik." A sokkoló hír hatására azonnal felülvizsgáltam eddigi álláspontomat: bevallo, volt idő, mikor még haraggal telt szívvel gondoltam a munkahelyi asztalomom található kiegészítőknél vizes ronggyal "végigmemo" takarítónőre, ám ma már belátom, hogy a mély bölcsességről tanúbizonyságot tevő egyszerűség csak az én egészségemet kívánta megvédeni (gyakran akár a billentyűzet és az egér élete árán is).



Egészségügyi vészhelyzet a láthatáron



...fontosságú, ám

...íthessen küldeni az ellenállásra gyakorlatilag képeken felhasználó
...bő... **JOSEPHUA**



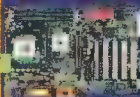
Vajon ráharapnak a felhasználók?

ACORP ALAPLAPOK 3 év helyettes TELJES KÍNÁLAT! garancia

6PMA



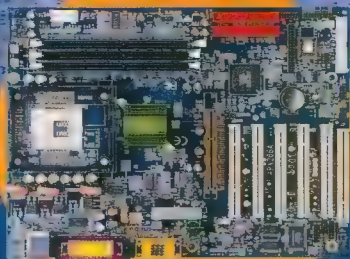
P4 45845A PIV



6A8ISEPD-I



6V8633A



4PX266A

ACORP
Ingyenes
hívható
zöld szám:
06/80 204082

Coomp-ker Kft
1097 Budapest,
Nádassy utca 6
Tel.: 215 2923
216 8206
Fax: 216 1163
e-mail:
coomp-ker@coomp-ker.hu
www.coomp-ker.hu

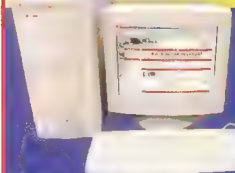
Mycom Kft
1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
Tel.: 204 5444
204 5464
Fax: 204 7444
e-mail:
mycom@mycom.hu
www.mycom.hu



56.6 kbit/s modem



Pentium4 verhetetlen áron!



ACORP 45845A (nem integrált) alaplap,
Intel Pentium4 Celeron 1.7 GHz,
256 MB SDRAM 133 MHz,
USB gombos magyar billentyűzet,
OEM Nvidia GeForce2 MX400 32 MB TV-out
1.44 MB Floppy, 40 GB 7200 RPM HDD,
16x/40x IDE OEM DVD/CD-ROM,
Hangkártya az alap-lapon (AC'97),
2 gombos PS2 eger, 3 év garancia

Bruttó 109.875 Ft Részletre is!

ACORP 45845A (nem integrált) alaplap,
Intel Pentium4 Celeron 1.7 GHz,
256 MB SDRAM 133 MHz,
USB gombos magyar billentyűzet,
OEM Nvidia GeForce2 MX400 32 MB
TV-out
1.44 MB Floppy,
40 GB 7200 RPM HDD,
16x/40x IDE OEM DVD/CD-ROM,
Hangkártya az alap-lapon (AC'97),
2 gombos PS2 eger, 3 év garancia



Bruttó 84.500 Ft Részletre is!

QWERTY
COMPUTER
A számítógépek

www.qwerty.hu
minden, ami számítástechnika

Qwerty Computer Szaküzlet 1111 Budapest, Barók B. út 14. Tel.: 466-9377
Fővárosi Önkormányzat Munkaügyi Központja - Budapesti Székház - Család Államvédelmi

Name String Intel(R) Pentium(R) 4 CPU 1.60GHz

Internal Clock 2823.33 MHz System Clock 176.46 MHz
System Bus 705.85 MHz QDR Multiplier 16.0

Old Man TUNING Hardverem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok.
Átépítés alkatrész beszámítással.
Minden alkatrész darabonként tesztelve.
Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-17, P: 9-16
Internet: http://oldman.ini.hu
3 év garancia

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

ACOMP	112, 113
AUTOMEX	BIV
BALATI COMPUTERS	109
CD GALAXIS	3, 27, 61
ECOBIT	BII
HARDVEREM '96	108
HELLY TECH	BIII
MAGICOMP	119
MYCOM	89, 108, 109
NAPPÉNYVÉR	123
QUERTV	108
VIRUSBUSTER	109
VTCD	129
WIN COMPUTER	109

AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB HAZ- KÍNÁLATA!

Imperial

3004B

Feel-V USB silver P IV

917 HAK

3005B

KT6100

Készletünk:

Medény utc. 8.
Tel.: 315 2923
316 8200
Fax: 316 810
E-mail: coomp-ker@coomp-ker.it

COOMP-KER

**E
R
A
E
L
C
D**

**S
A
M
S
U
N
G
P
A
N
E
L**

ACORP

gyen
művek
zöld szám:
06/26 7640

ACORP
INTERNATIONAL

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

*GigaByte, Mercury alaplapok
teljes választéka raktárról 2 év garanciával.
Használt alkatrészek beszámítása!!!*

Mercury MP3/CD/VCD lejátszó

20.800,- + áfa

OTP hitelügyintézés
Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank: 2333666/1607#
E-mail: balati@ahol.com Web: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

PixelView

PINNACLE SYSTEMS

TV-tuner kártyák
széles választékban

WIN Computer

1054 Budapest, Vörösmarty u. 61.
Tel.: 363-4304, Fax: 317-2631
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

Pinnacle
videószerek:
analóg/D8/DV rendszerekhez

GeForce4 Ti4200
128MB DDR VIVO/DVI

GeForce4 MX440
64MB DDR TV-OUT

Hordozható (külső) TV-tunerek

csak monitor
szükséges

USB csatlakozás
Notebookhoz is!

Gond a vírusvédelem?

Hízen már jó ideje van megoldás!

VirusBuster

Új külsővel, egyetlen zenei CD
áráért egy teljes évre védelmet
kínálunk.

Hogy az orkokkal küzdhesz,
ne a vírusokkal kelljen.

Legyen ez a probléma a mi gondunk.

www.virusbuster.hu
mail@virusbuster.hu

telefon: (1) 382-7000
fax: (1) 382-7007

DIVX, AVAGY

Túlzás nélkül állítható, hogy a DVD-Video megváltoztatta az otthoni videózás, moziás élményét. Borsos áron ma már olyan házimozi rendszert is vásárolhatunk, amely minden tekintetben vetekszik a modern multiplex mozik által nyújtott kép- és hangminőséggel. Természetesen a mozi még mindig nem pótolható 100%-osan, hiszen a hatalmas vászon és az óriási – analóg! – kép még a digitális rögzítést is kivetítést alkalmazzó legújabb rendszerekkel sem váltható ki. Ezt megtapasztalhattuk az első teljesen digitális filmek megtekintésekor (mondjon bárki bármit, szerintem még nagyon látszott a Klónok támadásán, hogy kizárólag digitális módszert használtak a készítésekor – de ezt mindenki döntse el maga). A televíziós készülékekre, illetve otthoni kivetítős rendszerekre azonban a DVD felbontása több mint elegendő, és ha az igényesen kiválasztott megfelelő eszköz mellé egy pofásabb, dögös hangrendszert is megengedhetünk magunknak, akkor tényleg semmi akadály, hogy a nappalainkban esténként profi mozi varázsljunk. Sőt, az igényektől – és pénztárcától – függően egy nagy monitorral, kisebb hangfalrendszerrel ellátott PC is betöltheti ezt a szerepet. Nyilván vannak olyan film, speciális effektusok, amelyek nem igazán jönnek ki a kézi rendszereken, de hiszem azt, hogy a rendelkezésre álló berendezés nivójától és árától függetlenül is lehet valaki filmrajongó és hozzáértő gyűjtő. A DVD-Video négy-öt esztendő után végre hazánkban is rendelkezésre áll kölcsönözhető formában. A kis lépésekkel, botladozva indult magyarországi DVD-piacon a vásárlói réteg megerősödésével egyenes arányban növekszik a kínálat. Minden héten filmek tucajtaj jelennek meg, és egyre többször találhatunk magyar színkört is a korongokon, ami különösen a fiatalabb korosztályt megszólító filmek esetében lehet jelentős fegyvertény. Azonban ha az átlagember pénztárcáját vesszük alapul, akkor DVD bizony még mindig drága. A kínálatban még sok olyan tételt – főleg magyar filmeket – hiába keresünk, amelyek VHS-en ugyan hozzáférhetők, de a szalag nyúlók, kopik, tönkremegy. A külföldön sokkal korábban megjelenő filmek szintén fájdalmas sóvárgást váltanak ki a rajongókból, gyűjtőkből. Vajlik be, a DVD-Video filmek megjelenése terén – és általában a filmforgalmazásán – alkalmazott menetrend legkevésbé az európai vásárlók, rajongók érdekeit veszi figyelembe. De ha hozzá is férhetnénk minden egyes filmhez, még az sem lenne tökéletes, hiszen a PC tulajdonosok nagy részének még nincs DVD-je, és minden bizonnyal csak akkor fog DVD-

ROM meghajtót venni a gépébe, ha a jelenleg használt CD-ROM olvasója megadja magát a sorsnak. Meglepő, de csupán a felhasználók egynegyede birtokló DVD-ROM olvasót annak ellenére, hogy a meghajtók ára drámai zuhanást mutatott az elmúlt egy évben. Egyébként ez nem helyi jelenség, hiszen olyan országokban sem teljes az átállás, ahol az emberek jelentősen nagyobb jövedelemmel rendelkeznek. Tehát a DVD itt van, de mégsem mondhatjuk azt, hogy mindenki számára megfizethető, elérhető. Féltreértés ne essék, cikkünk célja nem az, hogy a DVD ellen, és főleg a legális DVD-Video filmek helyett kínálgjunk alternatívát, de ezek az információk is a teljes képhez tartoznak. A televízióból felvett, vagy családi felvételeinket tartalmazó anyagok jó minőségű archiválása sajnos még nem olcsó mulatság, ha DVD-Video formátumban gondolkozzunk. Azonban a mai számítógépek teljesítménye lehetővé teszi, hogy nagyobb processzor-terhelést jelentő tömörítési algoritmusok segítségével, de kisebb kapacitás mellett a DVD-Video színvonalához mérhető minőségben tárolhassuk el felvételeinket. A cikksorozat célja, hogy ennek minden csínját-bíját bemutassuk. Ezzel nem csupán a Gamer Magazin előző két számában közölt, a DVD-szabványokhoz tagláló cikkhöz kívánunk szervesen kapcsolódni, de a különböző videó-bemutató kártyákban bemutatott cikkek nyomán kapott számos olvasói levélre is így tudunk a legjobban válaszolni.

TÖMÖRÍTŐDIN A FILMÜNKH. MPEG AKAR LENNI...

Bár szokás a kaiózkos videótömörítési algoritmusaként emlegetni, a DivX (és a többi hasonló) képtömörítési eljárás nem azért jött létre, hogy a DVD-Video lemezekről leszedett anyagot kisebb helyen, kevés veszteséssel tudjuk tárolni. A kis sávszélességgel működő (tehát hálózati kapcsolaton keresztül is használható) kép- és hangátviteli módszerek ennél sokkal szélesebb igényekre igyekeznek megoldást nyújtani, hiszen a mindennapi életben is egyre többször merül fel az igénye annak, hogy képet és hangot egyidejűleg, folyamatosan tudjunk távoli számítógéprendszernek, mobil telekommunikációs eszközök között zavartalanul továbbítani. Számos algoritmus, adattárolási forma született már az idők során ennek megvalósítására. Ezek közül legjobban a MPEG-ből MPEG formátumokat ismerjük, hiszen a KÜLBŐZŐ MPEG formátumokat ismerjük, hiszen a MPEG-1 a videóCD, az MPEG-2 a SuperVCD és a DVD által használt képtömörítési rendszer. Felmerülhet a kérdés: miért kell az adatokat tömöríteni? Sajnos a nagyfelbontású, azaz jó minőségű kép-

anyag és az általánosan alsó minőségű, küszöböként elfogadott CD-minőségű hang tömörítés nélkül borszasztóan nagy helyet igényel. Ha egy 720x576 pixel felbontású (ez a PAL televíziós szabvány), 8 másodperc hosszú videóállományt mindennemű tömörítés nélkül szeretnénk a merevlemezben eltárolni, akkor mintegy 237 Megabyte helyre lesz szükségünk (és ez csak a képtől). Könnyen kiszámolható, hogy filmünk ilyen formában percenként 1,7 GB tárhelyet igényelne, tehát egy tömörítetlenül tárolt másfél óráos mozifilmhez 160 GB-os merevlemezre lenne szükségünk! Ehhez képest egy 4,7 GB-os DVD-Video lemezen (MPEG-2 formátumban) ugyanaz bőven elfér, ráadásul anélkül, hogy jelentős (látható!) minőségi romlást kellene élkönyvelnünk. A tömörítetlen állomány kezelhetetlenül nagy, bár vitathatatlan előnye, hogy minden egyes képkocka módosítás, tömörítés, tehát minőségi veszteség nélkül található meg benne. Ez azonban egyfajta pazarlársként is felfogható, hiszen a szemünk előtt lepergő képkockák között általában csak apró különbségeket fedeznénk fel, ha egymás után, lassan néznénk végig őket. A különböző videótömörítési módszerek nagyrészt erre építenek: a soron következő képkockákat nem teljes egészében tárolják, hanem csak az előző képkockához (frame-hez) képest felfedezhető különbséget rögzítik. Mindez rafinált számítási és képalgoritmusok bevonásával történik. Mind az MPEG-1, mind az MPEG-2 a látható képet 16 pixel magas és széles, úgynevezett makroblokkokra osztja fel. Az eljárás az egymást követő frame-ek azonos pozíciójú makroblokkjainak elemzésével igyekszik helyet spórolni: ha csak kisebb elmozdulás, vagy változás található, akkor elegendő csak a különbséget, a változást megadni. Az ilyen rendszerekre jellemző, hogy meghatározott időközönként egy-egy képkockát mindenképpen tömörítés nélkül kell tárolni, hogy az ezt követő frame-ek definiálása során ez lehessen a viszonyítási alap. Akkor is ilyen úgynevezett keyframe besűrűsítésre van szükség, ha a soron következő képkocka már túlságosan eltérne az utolsó képkocka tartalmához viszonyítva. Ez jellemzően akkor történik, ha jelenet- (scene) váltás történik a filmben, tehát két szomszédos képkocka egymástól teljesen eltérő képet tárol. Nagyon nagy különbség esetén amúgy sem lehetne látványos minőségromlás nélkül, csak a különbségeket definiálva megadni az új képkocka tartalmát, hiszen ez egy bizonyos szint felett több tárhelyet igényelne, mintha a következő kockát teljes egészében, tömörítetlenül tárolnánk. Valamint ezek az eljárások sem képesek a

A SZEGÉNY EMBER DVD-JE

csodára, többnyire csak a kisebb elmozdulások, változások írhatók le látható minőségi romlás nélkül. A kulcskockák viszonylagos gyakorisága ellenére a részben tárolt képkockáknak köszönhetően így is igen sok helyet nyerhetünk. A teljes egészében eltárolt képkockákat AVI állományok esetén kulcskockának (keyframe) hívjuk, az MPEG terminológiája ezt I típusú (Intra) frame-nek hívja. Az ezt követő P és B típusú képkockákat tehát az I kockához (és egymáshoz – bonyolultsuk csak még jobban!) képest mutatót eltérésük szerint kerülnek rögzítésre. A kulcskockák számának növelése, sürítése javítja a képmínőséget, de – mivel az ilyen képek egy az egyben kerülnek a jelbe – a túl gyakori kulcskocka növeli a sávszélességet, tehát az állomány méretét is. További keletlenesség, hogy az ilyen állományok esetén nem kezdhetünk bele tetszőleges ponton a lejátszásba, hiszen csak kulcskocka (MPEG2 esetén I frame) lehet a kiindulási alap. Ez megfigyelhető a különböző, internetről nézhető on-line adások esetén is: amíg nem halad át a lejátszás egy kulcskockán, addig torz, blokkos, vagy semmilyen képet nem látunk. Ha végre valahára kapunk egy kulcskockát (a sávszélesség kímélése miatt ez

ilyen esetben akár fél percig is eltarthat), onnan már oké a lejátszás, végre felismerhető lesz, ahogy a valóságshow-ban hegyeknek a lábok és a fiúk. Az MPEG-2 esetén még a GOP-okról is beszélünk kell. A GOP (Group Of Picture) a felépítésük miatt összetartozó képkockák csoportja. A GOP első képkockája mindig I frame. Az MPEG-2 lejátszása közben csak úgy ugorhatunk előre, ha az ugrás célja egy GOP első képkockája, azaz egy I frame. Az MPEG állományok ezért nem szerkeszthetők könnyen, hiszen a legtöbb képkocka önmagában nem értelmezhető, hanem vissza kell menni a megelőző I frame-re is, hogy a kérdéses képkocka tartalmát kinyerhessük az I frame-től lepegetve előre a közbeeső frame-ek változásain keresztül. Természetesen az idők folyamán ezek a tömörítési módok egyre jobbak lettek (és lesznek is!), hiszen az MPEG-2 jóval szebb (nem csak nagyobb felbontású!) képanyag tárolására alkalmas, mint az MPEG-1. Fejlesztésekor számos minőségjavító apróság került bele, hogy a meglehetősen korlátozott képességek MPEG-1 után olyan módszert kapjunk, amelyek nem csupán nagyobb felbontásokat enged meg, de skálázható is. A skálázhatóságnak köszön-

hetően az MPEG-2 nem csupán a DVD-Video lemezeken található meg, hanem a digitális műsorszórás alapja is lett az elmúlt években. Számos különleges feladatra is alkalmazható, például lehetséges olyan MPEG-2 jelfolyamot készíteni, amely alapvetően HDTV felbontású, de magában foglal egy normál TV szabvány szerinti képet is, hogy a célállomás megfelelő eszközének megfelelően lehessen dekódolni. Az MPEG-2 tehát sok mindenre jó, de azért nem kimondottan keskeny sávzélességű adatátvitelre tervezték, ezért is nem használatos számítógéprendszerek közötti, internetes on-line adásszórásra.

AVI FÁJL, AMI VALÓJÁBAN MI IS? Hosszú ideig az AVI állományokban használt tömörítési módszerek többnyire külön-külön kezelték minden egyes képkockát (az AVI fájl ezért szerkeszthető általában könnyebben, mint az MPEG-1 vagy az MPEG-2, hiszen minden egyes frame önmagában is életképes), de az újabban használatos, nagy tömörítéssel dolgozó DivX, Quick Time, Windows Media és Real rendszerek inkább az MPEG-nél látott módszerhez hasonlóan működnek, mert ezzel nagyobb tömörítés érhető el, mint a képkockák dedikált kompressziójával.

Elsőként meg kell tanulnunk, hogy egy állomány AVI kiterjesztése még nem jelent semmi konkrétumot. Minden AVI fájl megegyezik abban, hogy szinkronizált módon tárol képet és hangot (vagy csak képet), de hogy a tárolás elve valójában milyen, azt első ránézésre nem tudjuk. Ha megpróbáljuk lejátszani, és sikerrel járunk, akkor azt jelenti, hogy a rendszerünk az állományon belül használt videó- és audiótömörítést „ismeri”, azaz a hozzávaló codec (amely a Compressor/DECompressor szavak kezdetéből áll össze) telepítésre került (vagy olyan codec, amelyik alapján a MS operációs rendszerek tartozéka). A codec tehát egyfajta tolmácsgép, amely segíti egy-egy formátum dekódolását, illetve bekódolását (ha mi készítünk egy vele tömörített állományt) az operációs rendszer szintjén. Ha egy AVI fájl lejátszása megfusul, akkor a megfelelő codec hiányzik, tehát be kell szerezni, és fel kell telepíteni. A codec azonosítása az úgynevezett „fourcc” kód alapján történik, minden codec rendelkezik egy négybájtos, négy karakterből álló azonosító kóddal. A mellékelt ábrán látható, hogy milyen egy DivX3-as, és egy DivX5-ös állomány fejléce, a két kód könnyen megkülönböztethető.

Legközelebb folytatjuk! ■ **PPÉTER**

00000082	00 00 19 00 00 00 00 00 00 00 90 5F 01
0000008F	00 F4 7E 01 00 88 13 00 00 00 00 00 00
0000009C	00 00 00 00 00 D0 02 40 01 73 74 72 66 288.strf{
000000A9	00 00 00 28 00 00 00 D0 02 00 00 40 018.
000000B6	00 00 01 00 18 00 44 49 56 33 00 8C 0ADIV3..
000000C3	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000D0	00 00 00 00 00 4A 55 4E 4B 18 10 00 00 CCJUNK.....
000000DD	CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC
000000EA	CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC CC
000000F7	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000104	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000111	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000011E	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000012B	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

FourCC codec azonosítók DivX3 és DivX5 AVI állományokban

00000075	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 E8 03
00000082	00 00 A8 61 00 00 00 00 00 00 00 A7 E0 02a.....
0000008F	00 0C 09 01 00 10 27 00 00 00 00 A7 E0 02'.....
0000009C	00 00 00 00 80 02 10 01 73 74 72 66 28strf{
000000A9	00 00 00 28 00 00 00 80 02 00 00 10 01{.....
000000B6	00 00 01 00 18 00 44 59 35 30 00 F8 07DIV50.
000000C3	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000D0	00 00 00 00 4A 55 4E 4B 18 10 00 00 00JUNK.....
000000DD	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000EA	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000F7	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000104	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000111	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0000011E	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

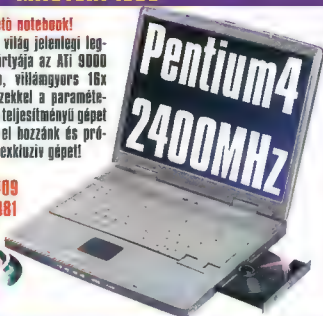
GERICOM

mobile world

- SIS 645 DX chipset
- 16x CD írő / 16x DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitalis 3D hangkártya, S/PDIF Digitális audio kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Parhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.7kg, metál színből
- Windows XP Home ajándékbal!

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kb cache
- 256MB DDR RAM
- 4GB merevlemez **439.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2500MHz / 512kb cache
- 512MB DDR RAM
- 4GB merevlemez **469.900 Ft**



3D Mark 2000 v1.1: 9409
3D Mark 2001 v3.0: 6881

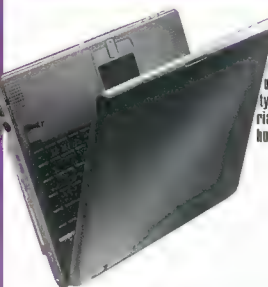
X5

VILÁGJÓDONSÁG!

Az első MOBIL Pentium4-os lites és cseppfolyó Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütőállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik egyetlen lecsúsztató után is. A nagyteljesítményű Geforce4 grafikus kártya, a CD-írő és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépített eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb külföldi munkákhoz és erős igénybevételhez.

- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 16x CD írő + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 38mm, 2.2kg
- Wireless lan opció

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kb cache
- 384MB DDR RAM
- 4GB merevlemez **419.900 Ft**



SUPERSONIC FORCE

AZ EGYETLEN „ALL-IN-ONE” PENTIUM4 NOTEBOOK!

Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden mozgáskövet kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, Geforce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacán!

- SIS 645 DX chipset
- 8x CD írő / 8x DVD Combo Drive
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB v2.0 port
- Digitalis 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Soros, parhuzamos csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.4kg, metál színből

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kb cache
- 256MB DDR RAM
- 2GB merevlemez **409.900 Ft**



- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2500MHz / 512kb cache
- 512MB DDR RAM
- 4GB merevlemez **459.900 Ft**

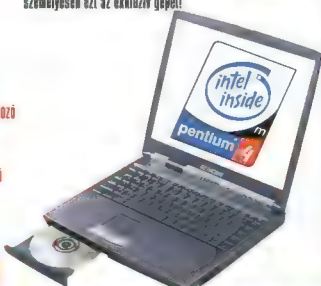
SILVER SERAPH

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!

Silver Seraph a felső kategóriás MOBIL Pentium4 notebook. A MOBIL processzorának köszönhetően nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép Geforce4 grafikus kártyát használ, így a 3D+ programok kiváló sebességgel futnak. A Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépített biztosítja. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Mobil Intel Pentium4 1800MHz / 512kb cache
- 16x CD írő + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 4GB merevlemez
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port, 3x USB port, 2x PCMCIA csatlakozó
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Parhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg
- Metál színből

379.900 Ft



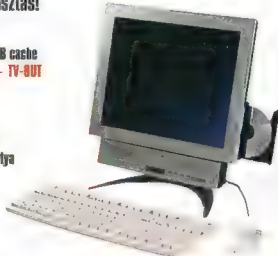
GERICOM FRONTMAN FORCE

FRONTMAN FORCE a valóban elegáns számítógép!

Minden extrával felszerelt, helytakarékos forma és kialakítás. A kristálytiszt 17" TFT kijelzőn akár TV adást is nézhet! Geforce4 grafikus kártya, CD-írő és DVD meghajtó a nagyteljesítményű Pentium4 processzorral minden elvárásnak megfelel. Akár otthoni, akár irodai munkára minden szempontból tökéletes választás!

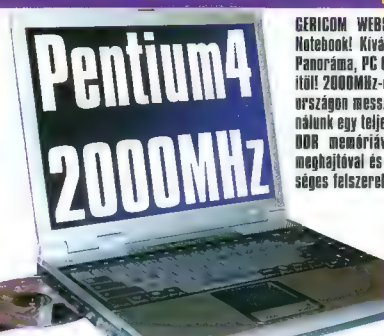
- 17" TFT (1240x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz / 512 kb cache
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 80MB merevlemez
- 512MB DDR RAM
- 8x CD írő / 8x DVD meghajtó
- FaxModem 56kps V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit hálózati kártya
- FireWire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 1x PCMCIA, 3x USB, PS2 port
- TV tuner!!!
- Digitalis 3D hangkártya
- S/PDIF Digitális audio kimenet
- 400mm és fejtájolható csatlakozó
- 495mm x 334mm x 48mm, 7.3kg

419.900 Ft



WEBSHOX PLUS

Webshox Plus a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztjeitől! 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű modellt, DDR memóriával, DVD-vel, FDD meghajtóval és minden más szükséges felszereltséggel!



- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

259.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

289.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

329.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

329.900 Ft

- SiS660 chipset
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS660 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100MBit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitális 30 hangkártya
- SPDIF digitális audio kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyűzel
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső parhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 256mm x 38mm, 3kg
- Metal színben

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

369.900 Ft

ZENITH

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, AGP 4x, Socket 478
- **256MB DDR RAM**
- **80GB merevlemez (7200rpm)**
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorny
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplappal építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezrel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 16x SONY DVD

149.900 Ft

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 40x SONY CD író
- 16x SONY DVD

194.900 Ft

XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 80GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorny
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy meglekintheti kedvenc filmjét a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt válaszolja meg, látja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 128MB DDR RAM

99.900 Ft

- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 40x SONY CD író
- 256MB DDR RAM

119.900 Ft

BASE

- Intel Pentium4 Celeron processzor, 1700MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez, 1.44MB Floppy Drive
- 52x sebességű LG vagy Sony CDRW
- 63 Savage4 grafikus chip alaplapon
- AC'97 On-Board hangkártya
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- ATX Miditorny
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ACOMP BASE számítógép teljesen megújult. Véleményünk szerint nem érdemes a régi Pentium III és Celeron sorozatból még alapgépet sem építeni, mert az új Pentium4 alapú BASE is megdöbbentően alacsony áron az Öné lehet. A gép mindent tartalmaz, ami egy modern alapgéptől elvárható és kedvező áron tovább bővíthető a későbbi igényeknek megfelelően.

72.900 Ft

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Araink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5547, 339-5648
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477-#4

HARDVER

Sziasztek!

Vannak olyan dolgok, amelyekről nem lehet eleget beszélni. A bioszfrissítés mindig aktuális téma, annál is inkább, mert mostanában ismét ugrásszerűen megnőtt az „elbioszozott” alaplapok száma. Hogyan történik meg az ilyen? Rendkívül egyszerűen. Felszalad az egyébként kifogástalanul működő alaplap tulajdonosa a netre. „Nézek má' egy új bioszt, a régit meguntam!” felkiáltással letölt valamit, nagy nehezen beleerőszakolja az alaplapba, és utána szomorúan bámulja a nagy fekete semmit, amit a monitoron lát.

A másik eset, mikor jön a jó barát, és azt mondja: te, itt egy király biosz, nézzük meg a te gépedben, nekem még nem volt időm kipróbálni. Az eredmény általában ugyanaz: marad a nagy szomorúság. Nézzük meg legelőször, mi is az a biosz. Angolul BIOS, ami a Basic Input Output System rövidítése.

A biosz feladata az, hogy a számítógép elindítása után végrehajtsa egy sor rutinellenőrzést ezzel biztosítva a kifogástalan hardveres működést, ennek végzetével pedig megkísérli a gépben található valamelyik meghajtó segítségével betölteni az adott operációs rendszert. A biosz-csip maga az alaplapra felforrasztott, vagy foglalatlan elhelyezett integrált áramkör, egy többször írható picit memória, melynek a tartalmát az íróprogram, azaz a flasher segítségével frissíteni tudjuk. Foglajuk össze tehát a bioszfrissítés ökölszabályait. Gyengébb kedvéért az ökölszabályt az élet írja, és aki nem tartja be, az könnyen pórul járhat.

1. Mindig csak az adott alaplapoz tartozó biosszal próbálkozzunk. A gyártó nem véletlenül gyárt és forgalmaz több típusú alaplapot, és kizárt dolog, hogy valamelyik biosz jól működjön egy másik változatban. Kivételek ez alól az azonos típusú, raid vezérlővel ellátott, illetve raid vezérlő nélküli alaplapok, példának okáért az Abit TH7-II/TH7-II Raid, a régebbi alaplapok közül az Abit BF6/BEG-II. Ezek biosza azonos, és amelyek alaplap nem tartalmaz raid-vezérlőt, abban az erre vonatkozó biosz-beállítások egyszerűen nem jelennek meg. A „másik alaplap biosza, de működik” legjobb tudomásom szerint csak az Asus P4T és az Asus P4T533-C páros esetében sikerül, ebben az esetben az utóbbi biosza hibamentesen működött az előbbinén.

2. Mindig a legutolsó bioszt töltsük le. Ez tartalmazza az addigi összes változtatást. Ez újabb és újabb bioszok feladata az, hogy az alaplap piacra kerülése óta eltelt idő során kiderült hardvere-összeférhetetlenségeket kiküszöböljék, támogassák az újabb processzor típusokat, nagyobb méretű winchestereket stb. Béta állapotú bioszt ne töltsünk le.
3. Ha életünkben először frissítünk bioszt, akkor tanácsos elővenni az alaplapleírást. Általában 3–6 oldalon keresztül foglalkozik ezzel a szöveg, de veszélyes feladattal.
4. Frissítés előtt állítsuk a processzort alapállapotba, tuningolt gépben nem frissítunk.

Most pedig menjünk lépésről lépésre. Ott tartunk tehát, hogy letöltöttük a megfelelő bioszt és a legújabb flash-programot. A nevesebb gyártók általában egy önkicsomagoló zip fájlba pakolják bele a bioszt és a flashert, azaz az íróprogramot.

A winchesteren egy újonnan létrehozott könyvtárba tömörítsük ki a zip tartalmát. A flash program neve Award bioszokhoz általában awdflash.exe, vagy awflash.exe. A biosz fájl kiterjesztése .bin, vagy .awd. Ha a kiterjesztés .awd, akkor nevezzük át .bin-re.

1. Ellenőrizzük – ha van ilyen –, hogy az alaplapon egy jumper, vagy a bioszban egy menüpont engedélyezi-e a bioszfrissítést. Ha nem, akkor engedélyezzük.
2. Formázzunk meg egy kislemezt a formát a: /u /s parancssal. Ha Windows 2000-et vagy XP-t használunk, akkor a formázást értelemszerűen csak a Windows alól végezhetjük el. Bökjünk rá a lemezmeghajtóra – persze előtte rakjunk bele egy lemezt –, válasszuk a formázást, és tegyünk pipát a „Dos kompatibilis eljárás” négyzetbe. Minden esetben csak kifogástalan, bad blockmentes lemezt használjunk, láttam én már úgy meghalni alaplapot, hogy a lemez hibája miatt az írás felénél leállt a folyamat. Ellenőrizzessük le a kislemezt a scandisk programmal, beleértve a felületellenőrzést is.
3. Másoljuk fel az új bioszt, és a flash-programot a kislemezre.
4. Nyissuk meg a notepadet, és írjuk a következőket:
awdflash.exe th7.bin old.bin /py /sn /cd /cp /cc /sy

Értelemszerűen adjuk meg a flash-program, illetve a biosz-fájl nevét, az old.bin pedig a jelenlegi biosztartalom, amit a biztonság kedvéért elmentünk. Mentünk el ezt a sort biosz.bat néven, text formátumban.

5. Másoljuk át a biosz.bat-ot is a kislemezre.
6. Indítsuk újra a gépet, lépünk be a bioszba. A bootsorrendben állítsuk a floppymeghajtót az első helyre. Vegyünk egy darab papírt és ceruzát, írjuk fel a bioszbeállításokat, különös tekintettel a processzor-beállításokra, az esetleges kézi IRQ-beállításokra stb. Ahogy feljebb írtam, a processzort állítsuk névleges órájaira.
7. Ismételtén indítsuk újra a gépet, és miután bebootolt a kislemezről, írjuk a parancssorba: biosz.bat. A bioszfrissítés ezek után automatikusan megtörténik, nekünk csak annyi a feladatunk, hogy az F1 billentyű megnyomásával a gépet újraindítsuk.
8. A gép újraindulása után ismét lépünk be a bioszba, és válasszuk a „Setup defaults” menüpontot, erre nyomjunk egy „Yes”-t. Utána pontról-pontra állítsuk vissza a papírra előzőleg felírt bioszbeállításokat. Ne felejtsük el a bootsorrendet a winchesterre visszaállítani. Mentünk el a beállításokat a „Save and quit” menüből.
9. A gép újraindulása után az operációs rendszernek be kell töltenie. Ne lepődjünk meg azon, ha esetleg új hardware-t talál, és ehhez drivert keres. Jó példa erre az Abit BD7-II alaplap, ahol az USB 2.0 vezérlő csak az újabb bioszokkal jelenik meg, ha az oprendszer nem talál saját meghajtóprogramot, akkor látogassunk el a gyártó oldalára, ott minden bizonnyal meg fogjuk találni.

A bioszfrissítés soha nem szabad fagyós, nem stabil gépen elvégezni. Először meg kell szüntetni a hibát, csak ezután szabad elkezdni a frissítést. Lehetőség szerint a frissítést kislemezről, Dos alól kell elvégezni. Az Asus alaplapokon más a frissítés menete. Ott először a flash-programot kell indítani, utána kézzel beírni az új biosz-fájl nevét. Ha ez megvan, a 2-es menüpont kiválasztásával indítható a frissítés.

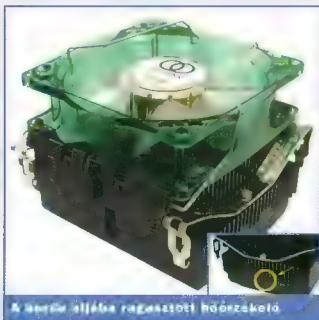
Soha ne kezdünk a frissítéshez, ha a következő hibajelzéseket kapjuk:

FÓRUM

- "Unknown flash type" – ez azt jelenti, hogy a flash-program nem ismeri az alaplap flash-chipet. Ilyenkor újabb flash-programot kell vadászni, ez is beszerezhető a gyártó oldaláról.
- "The program file's part number doesn't match with your system!" – ez meg azt jelenti, hogy a biosz nem az alaplaphoz való, nem kellene erőlködni, mert az eredmény halott alaplap lesz.

Ez az egészes bioszfrissítési eljárás túl van misztifikálva. Egy kis odafigyeléssel, gondossággal minden baj nélkül megoldható.

Kiváló, új processzorhűtővel gazdagodott az amúgy sem szegényes hazai vásárlók. A hűtő a Coolink gyártmánya, valóban nagyon jó műszaki jellemzőkkel, kiváló ár/teljesítmény viszonytal rendelkezik, a hálk gépek kedvelőinek ajánlott. A hűtő érdekessége, hogy a ventilátor fordulatszámát egy hőelem vezérli. A gyártó oldalról megfúrta a borda talpát, a furatba beragasztott egy hőellenállást. Ahogy a borda melegszik, úgy csökken az ellenállás értéke, a ventilátor elektronika pedig ennek alapján állítja egyre magasabbra a fordulatszámot. A hűtő típusa Coolink Tank1, és kétféle kivitelben kerül forgalomba. A Breeze fordulatszáma 1500–3000 között, a Power fordulatszáma pedig 3000–4600 között változik a melegedés függvényében. Szokatlan érdekesség még, hogy a példás kialakítású, feketére eloxált borda alja tükröfényesre van polírozva. Külön pozitívum még a jó megoldású rögzítőkenyel-kialakítás.



Az itt látható képek a gyártó honlapjáról származnak, a Magyarországon forgalomba kerülő darab-

bokon nem ilyen szép kék ventilátor található, hanem a megszokott fekete. Én a halkabbik kivitel, a Breeze-t teszteltem. Terhelés nélkül nem lehet hallani a ventilátor hangját, teljes terhelés mellett a 3000-es fordulatszám – hála a nagyméretű ventilátornak – mélyebb tónusú suhogása sem zavaró. A Breeze 1,65 V-os core-feszültségben üzemel, 3 GHz-en futó Pentium 4 hőmérsékletét teljes terheléssel sem engedte 58 fok fölé. Természetesen a nagyobb fordulatszámú ventilátorral szerelt Power ennél jobb teljesítményt nyújt – de hangosabban. Kimondottan ajánlott kategória.

Hogy el ne szakadjak kedvenc vesszőparipáimtól, az alaplapokról, elmondok egy nem túl vidám mesét. Adott egy igen jó nevű – ha nem a legjobb nevű – alaplapgyártó cég, nevezzük a példa kedvéért Babusnak. Nos, ez a cég elhatározza, hogy elkészíti „az alaplapot”.

A kor szellemének megfélelően minden megvan, ami szem-szájnak ingere. 32 bites Rambuszámogatás, 850E chipset – benne a hyperthreading lehetőségével –, végre igazi SoftMenu, alaplap CMedia hangkártya, hálókártya, USB 2.0, nem is fokozom tovább a feszültséget. Szóval, elkészült a nagy mű, a gyártótól megszokott magas színvonalon, és az ehhez tartozó meglehetősen borsos áron. A megszállottak persze ilyesmire nem sajnálják a pénzt, uszgyi a boltba. És ezzel kezdődnek a keserű napok. Az alaplap nem stabil... nemhogy tuning esetén, de még alapfrekvencián sem. Hirdgindulási gondok, rendszertelen fagyások.

Az elkecsereedett vásárlók fórumokba tömörülve osztják meg a tapasztalataikat. Pillanatok alatt kiderül a hiba oka: az alaplap tápstabilizátor hibás, terhelés hatására a processzor és a memória feszültsége jelentősen ingadozik. Általában minden tizedik alaplap jó. A többi meg nem az... Mindenki próbál mindent, ilyen memóriát, olyan videovezérlet, ilyen bioszbeállítás, olyan tápegységet. Mindhiába.

A hibás alaplapok nem javulnak meg. Azt persze elfelejtettem mondani, hogy a leírt események nem Magyarországon játszódtak le. E-mailek szárai röppennek naponta a Babus cég technikai támogatását kérve-rémelve. Se támogatás, se válasz. Az elkecsereedett vásárlók megrohamozzák a kereskedőket személyesen vagy postán juttatva vissza a

hibás alaplapokat. Cseré ninc. Jó alaplap nincs. Várni kell. De mire? Valaki valakijének a valakije ismer egy mérnököt a gyártó cégtől. Végre valami hír! Igen, tudnak a dologról, dolgoznak a megoldáson. De mi a baj oka? Nagy nehezen kiderül végre: az alaplap elektrolitikus kondenzátorok silány minősége. Ezeket a gyártó bizonyos tavani beszállítóktól vásárolja. A mérnököt ióra pattannak, irány Tajvan. És mit találnak? Azt találják, hogy a kondenzátorgyártás technológiai folyamatából kihagyta egy igen fontos műveletet és egy hasonlóan fontos alkotórészt. Az alaplapgyártó az évek hosszú során hozzászokott az egyenletesen jó minőséggel beszállított alkatrészekhez, eszébe sem jutott ellenőrizgetni azokat.

A dolgot cifrázza, hogy a kondenzátor beszállítója több gyárban gyárt kondenzátorokat, és csak az egyik gyárban próbálkozott a technológiai újítással. A Babus cég bonyolult helyzetet került. A hibás alaplapok hibás alkatrészeit kézzileg – másképp nem lehet – kicserélgetni nagyon gazdaság-talan munka. Mi lehet tenni? Keresni kell egy másikat, megbízható beszállítót, és az esetleges újabb kudarcot elkerülendő, ellenőrizni kell a beszállított termék minőségét. Ez pedig idő, hosszú idő. A kárvallott vásárlók pedig várnak, egyre türelmetlenebbül várnak. Természetesen ez a mese kizárólag a fantázia szüleménye, a megtörtént dolgokkal való egybeesés kizárólag csak a véletlen műve lehet. És hogy miért írom le mindezt? Az informatikai piac válságban van. Ahogy a minden hájnal megkent elemzők mondják: a növekedés útjára lelassult... A kedvezőtlen piaci körülmények a gyártókat arra kényszerítik, hogy az új termékeket minél előbb a piacra dobják, nincs idő a megszokott, heteken-hónapokon át tartó – egyébként a nem-dzsunka-balra-rizsliszt kategóriában kötelező - tesztelesekre.

Egyre több gyár telepit át üzemeket Kínába a kedvező gazdasági körülmények, az olcsó munkaerő miatt. Muszáj olcsót és olcsón gyártani, túl kell élni.

Tanulság?

Ahogy már sokszor elmondtam: nem kell a megjelene napján megvenni az újdonságot. Hogy még sokkal gonoszabban fejezzem ki magam: szíjion más. Aki okos, megvárja, mit tapasztalnak mások, utána dönt.

Legyetek rosszak! ■ OLDMAN

3D ROVAT

Kéthónapos kihagyás és néhány kisebb változás után ugyan, de rendületlenül folytatjuk a bevilágítás témáját. Az előző számban az eszközök nagy részét már átvettük, de kimaradt a Global Illumination témája, kezdjük most tehát ezzel.

MEGVIILÁGÍTÁSI MODELLEK. A 3D-s grafika komoly számítási igénye miatt sok esetben kénytelenek vagyunk kompromisszumokat kötni. Az egyik ilyen engedelmény a száz százalékos fényűt-szimuláció elvetése a magas teljesítményigénye miatt. Az első megvilágítási modellek kidolgozásakor tehát a teljes környezet helyett kizárólag az éppen renderelt poligont és a rá ható fényforrásokat vették figyelembe – ez az úgynevezett lokális illuminációs (megvilágítási) modell. Ennek alap típusa a Lambert, amely kizárólag a diffúz (szórt) fényenl számol; a specular highlightokat lekezelő Phong- és a valamivel kifinomultabb Blinn-modell is lokális típusú. Az előny a sebesség, a nyilvánvaló hátrány viszont az, hogy a fény szóródását ez a modell egyáltalán nem veszi figyelembe – az így bevilágított jelenetekben tehát kompenzálni kell ennek hiányát általában további kiegészítő fényforrások használatával.

Napjainkban léteznek már különböző globális megvilágítási modellek is, amelyek figyelembe veszik a jelenetben található egyéb tárgyakról visszaverődő fényt is; ennek örmére szebb, élethűbb képeket generálnak, de sokkal nagyobb a számítási igényük is. A 3ds max 5-ös verziója kétféle globális illuminációs módszert is támogat: a Light Tracer viszonylag gyors és látványos eljárás, de szinte csak külső terek bevilágítására alkalmas. Általában az új Skylight fényforrással érdemes használni, amely az égboltról visszaverődő fényt szimulálja (tehát pl. az omni fényforrással ellentétben a fény nem egy pontból érkezik, hanem a tér minden irányából). Támogatja továbbá a szórt fény elszóródását is a color bleed paraméter értékének 0 és 1 közötti állításával, és képes a renderelés gyorsítására

alulmintavételezés (undersampling) használatával. A konkrét paraméterek egyébként megtalálhatók a 3ds max help file-ban is, de igény esetén gyors tutorial keretében visszatérhetünk még a használatára.

A második globális illuminációs eljárás a max5-ben a Radiosity, amely – a közhiedelemmel ellentétben – csak megoldás, ráadásul annak sem teljes. Az első számú hátránya mondjuk a Light Tracerre is érvényes, ugyanis csak a diffuse fénykomponens visszaverődését kezeli le, a specular komponensét viszont nem (ezeket causticsnak hívják, ilyen pl. a karóra üveglapjáról visszaverődő erős fény). Az eljárás egymás utáni rekurzív lépésekben vizsgálja a fény útját a fényforrás és a tárgyak minden egyes poligonja között, amíg a szórt fény erőssége egy bizonyos küszöbérték alá nem csökken. Az így nyert megvilágítási értékeket aztán a tárgyak geometriájába menti; ehhez pedig szinte minden esetben fel kell darabolnia a nagy poligonokat kisebbekre. Ebből már sejthető két fontos következmény: a Radiosity solution (tehát a bevilágítás) a kamera helyzetétől független információ, és így újrafelhasználható, ami főleg építészeti vizualizációs feladatok esetében igen hasznos (hiszen ott általában csak a kamera mozog). Ugyanakkor a tárgyak darabolása miatt komolyan megnöveli a jelenet poligonszámát, ráadásul, ha akár csak egyetlen tárgy vagy fényforrás is elmozdul, akkor újra kell generálni. A hab a tortán pedig az, hogy a Radiosity valós fizikai értékekkel dolgozik, ezért a jelenetet méretarányosan kell felépíteni, és valós, fotorealistikus fényforrásokkal kell bevilágítani. Ezért aztán szerintem a legtöbb 3D-s animáció és kép elkészítéséhez nem érdemes ezt a módszert hasz-

nálalni; bár nem egy példát tudok, amikor filmes effektek készítésekor Radiosityvel dolgoztak (a Gladiátor és az X-men ugrik be elsőre).

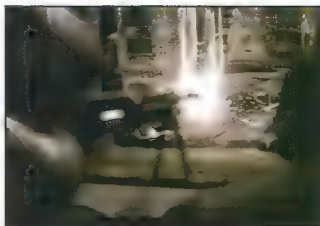
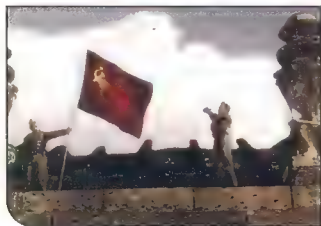
KOMPOZÍCIÓ. Az előző bevilágítással foglalkozó cikkben már említettem, hogy a bevilágítás alapvető célja a jelenetben található tárgyak megmutatása. Ehhez most azt is hozzátenném, hogy a kép mondanivalóját, az animáció történetét kell közvetítenie, és ez a gyakorlatban igen sok apró tényező összességét jelenti.

A 3D-s képek készítése a hagyományos képzőművészetek közül még a festészethez áll a legközelebb, hiszen – a filmmel ellentétben – a kép minden eleme felett teljes ellenőrzést gyakorolhatunk. Ezek az elemek elsősorban a néző szemének vezetésére szolgálnak, ugyanis egy képet akkor találunk szépségnek, ha érdekes, ha van rajta néznivaló. Az elemek összehelyesítését nevezik kompozíciónak (nem összekeverendő a kompozitálással), és a bevilágítás ennek a folyamatnak igen fontos része. Eppen ezért nem is igazán lehet a bevilágítási elveket a kompozíciós alapelvektől elkülönítve megtárgyalni; sajnos azonban sem az én képzőművészeti ismereteim,

➤ AJÁNLOTT TUTORIAL

A 3Dlurv weboldal rendszeresen hirdet verse nyeket, ahol egy adott témában kell 3D-s képeket készíteni. Az egyik ilyen verseny győztese az „Így készült” cikkében nagyon alaposan tárgyalja a bevilágítást, összesen 14 lépésben és remek ábrákkal mutatja be a folyamatot.

<http://www.3dlurv.com/content/article/42>



sem a Gamer magazin keretei nem elegendők ennek a témának az alapos kifejtéséhez. Ettől függetlenül megpróbálom gyorsan felsorolni pár alapelvet. A figyelem felkeltésének és irányításának legegyszerűbb eszköze a hangszínyezés, azaz a kép lényeges részének (vagy részeinek) kiemelése a környezetből. Erre a legalapvetőbb módszer az ellentétek képzése, azaz a kontraszt. Ilyen ellentétet elérhetünk a kép egyes elemeinek méretét, formáját, színét, pozícióját vagy éppen felületét manipulálva; de a kontraszt elsődleges formája a sötét-világos ellentét, ugyanis a szem leginkább a beérkező fény erősségére érzékeny. A fentiekből a fényelésnek elegendő egyértelműen a színe és a fényességre van hatása – de áttételesen a kép elemeinek méretére és formájára is hatása lehet azáltal, hogy megmutatja vagy elrejtje azokat.

A hangsúly mellett talán a legfontosabb tényező a képeken az egyensúly: ennek hiánya feszültséget, meglepte nyugalmat kelt. Ez már önmagában nagy hatással van a kép által kiváltott reakciókra, így igen fontos tudatosan használni az egyensúlyt. Az alapvető nyilvánvaló: a mérleg tengelyének két oldalán azonos súlyokat kell elhelyezni, csak hogy itt vizuális egyensúlyról van szó, így több meghatározó tényezővel kell számolnunk.

A képeknek általában két tengelye van: a vízszintes tengely általában a kép alsó felében található, ezzel a gravitáció hatását érzékelteti. A néző ehhez a tengelyhez viszonyítja a szereplők és a tárgyak méretét és súlyát – minél magasabban van valami, annál fontosabb. Részben emiatt is szokás a szereplők szemet a középvonal felett tartani. A második tengelyünk a függőleges középvonal, amelynek sokkal fontosabb szerep jut, részben a tévé és a moziernyő felfektetett téglalap alajának köszönhetően. Az egyensúlyunk lehet szimmetrikus, amikor mindkét oldalán azonos elemek szerepelnek; ez az elrendezés egyébként a kép közepét emeli ki, s

igen erősnek, stabilnak és megnyugtatónak érződik. Az asszimmetrikus egyensúly már annál izgalmasabb, ilyenkor ugyanis a két oldal elemeinek különböző tulajdonságait kell összhangba hozni.

Az első ilyen tulajdonság az erősség, az intenzitás, amellyel már találkozunk a kontraszt tárgyalásakor. Minél erősebb az ellentét, annál súlyosabbnak számít, tehát annál kevesebbre van szükség belőle. Fontos tulajdonság a szín is, amelynek a telítettség adhat súlyt; de nem szabad megfeledkezni a szín-méletről sem, például a komplementer színek (kék – narancs, vörös – zöld, lila – sárga) erősítik egymást. Nagyon fontos jellemző a forma és a méret, amelyek szintén ellentétek egymással: a bonyolultabb, részletesebb forma már kis méret esetén is jól ellenpontoszza a hatalmas méreteket. Valamennyire a formához kapcsolódik a tárgyak felülete is, amelynek mintázata a fény hatására kontrasztot hoz létre. A mintázat lágyasága vagy éppen élessége nagy befolyással van a kép hangulatára; intenzitása és sűrűsége pedig hangsúlyt adhat neki. Végül érdemes még megemlíteni az elhelyezkedést, a pozíciót, ami elsősorban a mérleg tengelyéhez, azaz a középvonalhoz képest számít. Az elsődleges tulajdonságokon kívül a tárgyaknak lehetnek még másodlagos, kevésbé vizuális jellegű tulajdonságai is, amelyek súlyt adhatnak a kép elemeinek; ilyen lehet például egy a kamerával szemben álló és egy annak hátat fordító szereplő közötti kontraszt, vagy valami különleges jellegű tárgy jelenléte.

Fontos, hogy ezek a tulajdonságok együttesen érvényesülnek, hiszen lényegében mindegyiknek a súlya az, amit figyelembe veszünk – így a szín kiegyensúlyozhatja a formát, a méret az intenzitást és így tovább. Érdekes jelenség még, hogy a néző igyekszik tényleges fizikai súlyt is társítani az egyes tárgyakhoz a valóságból szerzett tapasztalatai alapján, és ezt is érdemes figyelembe venni a kép kiegyensúlyozásakor.

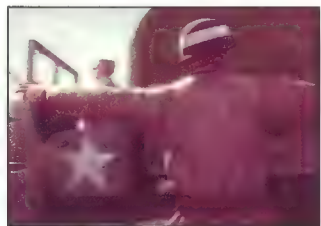
A fényelés szerepe a kiegyensúlyozásban is elegendő egyértelmű, hiszen a tárgyak megvilágítottságának erőssége és színe közvetlenül befolyásolja azok vizuális súlyát. A fény-árnyék átmenetek közötti kontraszt és az átmenet élessége is igen fontos eszköz. Az egyensúly és a hangszínyezés összefügg az arányokkal és a méretekkel is; a néző általában az előbbi használja az utóbbi meghatározására, valamint az emberi agy bizonyos arányokat tetszősebbnek talál. Ilyen arányok érvényesek például az ideális testalkatra, de a képzőművészetek több évszázados hagyományai között szerepel az arany-metszés is. Ez lényegében egy vonal olyan felosztását jelenti, hogy a kisebbik fél úgy aránylik a nagyobbikhoz, ahogy a nagyobbik fél az egészhez. Matematikailag ez nagyjából 8 a 13-hoz, ahol ugye $13/8 = (13+8)/13 = 1,62$; ez az arány viszonylag gyakori a természetben, és a tapasztalatok szerint a néző – teljesen tudatlanul – megnyugtatónak találja az ilyen arányokat. A fényelés során érdemes lehet ezt is figyelembe venni a fontosabb specular highlightok, árnyékok és megvilágított foltok elhelyezésekor.

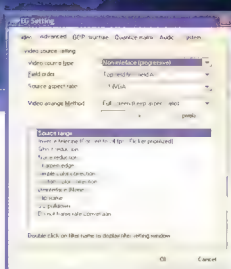
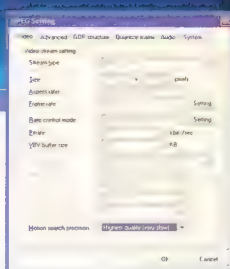
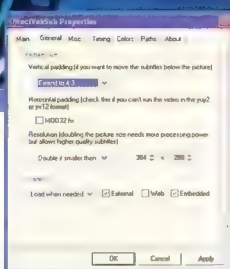
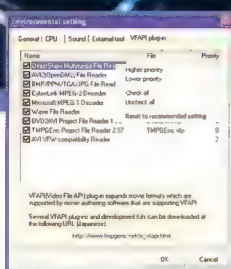
Nagy szerepe van még a képeken a mélységnek, azaz az egyes elemek közötti távolság érzékeltetésének. Ez a két-dimenziós megjelenítés miatt eleve csak illúzió lehet, ezért mesterségesen kell megteremtetni.

A valóságban a leggyakrabban a pára szolgál erre: a messzeségben lévő hegycsúcsok kékébe burkolóznak, ami elmosza a körvonalait, kifakítja a színeiket és gyengíti a fény-árnyék kontrasztokat is. Zárt terekben a képelemek elrendezése és súlyozása is segíthet a tér különböző távolságban lévő síkokra bontására, különösen a szín és az intenzitás közötti különbségek lehetnek hatékonyak – amiben megint csak nagy segítség lehet a fényelés.

A kép hangulatát, a tartalom kihangosítását a bevilágítás egészen közvetlen módon is befolyásolhatja még a fények erősségével, elrendezésével és színeivel – meg persze a fény hiányával, azaz az árnyékokkal.

Amint látható, a világítás témája szinte kimeríthetetlen; ennek ellenére csak egyetlen további cikket tervezek szentelni neki, amely a fenti elvek gyakorlati használatát taglalja – remélhetőleg a következő hónapban. Addig is a viszontlátásra, meg minden jókat. ■ LAA-YOSH





TÖMÖRÍTÉS BEÁLLÍTÁSOK. Ha sikerült a felíratított telepítési, és meggyőződünk róla, hogy a TMPGEnc az AVI megnyitások DirectShow módban, felíratult együtt látja a forrásállományt, akkor nekiallhatunk a tömörítési paraméterek beállításai. Először is induljunk ki abból, hogy mindenképp szabványos VideoCD-t szeretnénk írni. Ehhez a legjobb, ha a program előre elkészített sablont használjuk; a betöltéshez használjuk a Load opciót, és keressünk rá a TMPGEnc könyvtárában, a Template alkönyvtárban található sablonfájlokra. Nekünk a VideoCD (PAL).mcf kell, ez tartalmazza a megfelelő beállításokat, hogy olyan VideoCD-kezt készíthessünk, amelyek minden tekintetben megfelelnek a szigorú előírásoknak. Innentől kezdve egy rakás opció elérhetetlenné válik (szürke lesz), amelyeket nem tudunk megváltoztatni. Ez annak érdekében történik, hogy ne tudjunk rossz beállításokat elrontani a készülő MPEG állományt. Azért marad még így is tennivaló, nézzük is végig sorban, hogy miket kell beállítanunk. A beállítások első, Video felületén semmit sem, csak alul a mozgáskompenzáció figyelembe vételét. Ezt érdemes a legjobb minőségére állítani, de előre szökök, ez bizony drámaian befolyásolja a bekódoláshoz szükséges idő hosszát. Hiába, a minőség MPEG tömörítés időbe telik. A második, Advanced felíratult fülön már érdekesebb dolgok vannak, itt tudjuk beállítani, hogy milyenek a forrásanyag paraméterei. A számítógéper nézetgetett AVI állományok, különösen a közkeletű DivX filmek legtöbbször progresszív megjelenítésűek, tehát a képkockák nem félépkockák állnak. Ezért nekünk a Video Source Type mezőben a Non Interlace (progressive) kell. A Field order innen kezdve lényegtelen beállítás, nem kell vele foglalkozni. Source Aspect Ratio értéknek ez 1:1 (VGA) t adjuk meg, hiszen a forrásanyagunkon minden pixel úgy kell értelmeznünk, hogy a képpontok függőleges és vízszintes mérete azonos (tehát a kép nem torzított). A Video Arrows Method legyen Full Screen (Keep Aspect Ratio), így a kép amennyire lehet, betölti majd a képernyőt, de nem veszi el az eredeti arányait. Gyakorlatibbabb és/vagy drátabbabb próbálkozhatnak a szélesvásznú filmekbe való belenyújtással (Pan & Scan) is, a lényeg, hogy a Preview ablakban mindig leellenőrizhetjük, mi lesz a vég-

eredmény a bekódolt anyagon. Itt vigyázni kell arra, hogy a Preview nem úgy mutatja a képet, ahogy az a televíziós képernyőn megjelenik, hanem egy picit torzított függőlegesen. Ez azért van, mert a TV-n a pixelek aránya kissé eltér az 1:1-től amit a progresszív monitoron mi látunk. Ha nem vagy benne biztos, hogy jók a beállításaid, akkor érdemes kipróbálni egy-egy kisebb állományon, hogy milyen lesz a végeredmény (az MPEG, illetve VCD/DVD lejátszók a helyes képaránnyal mutatják meg a próbaképpen elkészített fájlt, tehát gyorsan kipróbálhatod, mi is lett a végeredmény). A lejjebb látható ablak további beállítási lehetőségeket rejt, pl. a Source Range alatt megadhatjuk az AVI állományon belül az értelmezendő tartományt, és lesz még ott egy pár dolog, ami később esetleg fontos lehet. A következő GOP Structure és Quantize Matrix fülök alatt ne változtatassunk semmit! Az Audio fül alatt egy kicsit meg kell állnunk. Ha a forrás AVI állomány 48 KHz-es hangot tartalmaz, akkor az úgynevezett konvertálásra kerül a bekódolás során 44,1 KHz-re. Ez kellemetlen meglepetéseket rejt, ugyanis némi minőségromlás sárthat, és ha az állomány hangja nem megfelelően normalizált, akkor túlzérezelt, torz hangot kaphatunk végeredményül. Ennek a kivédésére az Audio fül alatt pipáljuk be az Use Audio Edit opciót, és kattintsunk a Settings gombra. Itt a

Change Volume engedélyezése után állítsunk be kb. 90%-os normalizálási értéket. A többi értéket ne horgassuk. Meg kell jegyezni, hogy ez a fajta beállítás, illetve a TMPGEnc használata csak olyan AVI fájlok esetében eredményes, amelyek MP2 vagy MP3 alapú hangot tartalmaznak. AC3 vagy OGG típusú hangfolyam esetén először ki kell nyerni a hangot, konvertálni, és külön tömöríteni – erre itt most nem tudunk kitérni. A System fül alatt megint csak nincs mit állítani, szóval hagyjuk úgy, ahogy van. Ha figyelmesen jártunk el, akkor ezután a Start gombra kattintva az MPEG állományunk elkészül. Innen folytatjuk legközelebb. ■ **PIÉTER**

AMD - SIS > MSI KT3 / KT4 17.960/23.920.-

AMD - VIA > GigaByte 7VAX / 7VAXP 20.920/28.800.-

P4 - SIS > MSI 645 Ultra / 645E-MAX 15.400/19.800.-

P4 - Intel > MSI 645E-MAX 20.800.-

AMD XP 1600+/1800+/2000+ 13.500/17.600/22.200.-

P4 Celeron 1.7 / 1.8 / 2.0 GHz 15.200/18.200/21.920.-

RW 40/12/4x LG BOX / NEC 12.200/13.600.-

RW 40/12/4x MSI / TEAC 11.920/14.960.-

DVD 16/40x Pioneer / Toshiba 9.800/9.800.-

COMBO 8x-16x 32x LG / Samsung 19.400/18.200.-

Philips Saimic / Acoustic 8.800/17.880.-

MEM. Comp. Flash 128/256MB 9.600/18.800.-

MEM. Smart Media 64/128MB 5.600/10.600.-

MEM. Memory Stick 64/128MB 8.600/14.600.-

Minden konfigurációhoz egy GAMER magazint adunk AJANDEKBAL!

ÁRGARANCIA!!!

Biztonság magadnak a legjobb árakat!!!

Részletek honlapunkon!

A feltüntetett árak nettó árak és a 2002. november 8. állapotokat tükrözik!

SB LIVE! 5.1 hangkártya 6.980.-

Seagate 80GB/7200rpm 24.600.-

GF2 MX400 64MB+TV 8.600.-

ATI RADEON 8500LE 19.800.-

ATI RADEON 9000 17.500.-

ATI RADEON 9000 Pro 21.400.-

ATI RADEON 9700 Pro 83.300.-

MSI Ti4200 64MB+TV 31.600.-

ABIT Ti4200 64MB+TV 29.920.-

MagiComp

Nyitvatartás

Hétfő-Péntek: 10-20

Szombat: 10-16

1092 Budapest, Ráday-Kinizsi u. sarkán

A Corvin moziál és a Kálmán-térnél 2 percre

(1) 215-36-95 / (20) 538-55-46 / (30) 489-13-39

Pusszantás. A legfontosabbal kezdeném, amire minden évben fel szoktam hívni a figyelmeteket, miszerint is ideje cipőt pucolni. Legálább egy párat, hamarosan érkezik jó öreg Tópapó fater, és egészen konkrétan tudom, hogy felettébb utálja a koszos lábbelikek tuszolni az ajándékoszmagokat. Esetleg szellőztetnétek is kicsit a topánákat, vagy rendezétek valami szuper lábszágmentesítő csodasprincit, a vésnt csont már túl van azon a koron, amikor felettébb felemelő érzés gázmaszkban dolgozni. Nem jó az, ha valami büzik, akár csak képtelen is. Én sem szoktam például kis leveléket költönni magamnak, aztán majd arra válaszként válaszolva a levorvban, teteiben valaki egészen másnak a stílusát erőltetve magamra, közben kínosan ügyelve arra, hogy egyetlen egy eredeti gondolatot se legyen, már ha van néha egyáltalán. Feltételezem rólatok ugyanis, hogy vagytok olyan intelligensek, hogy az ily módon összehebrákokt leorvot nem kajánátok, sőt még egy picit sem szópótok be, mint csecsemő az anyatejet. Mint ahogy az erősen szagló záptojásokból sem kérnétek reggelire oltettet, meg akkor sem, ha magam csöppet sem kivélem mindjárt mondjuk 10 kilót ajánlanék fel, mert máshol egyszerű olvastam valakit, ami a záptojással való kapcsolatos például, csak nem ekkora téiben, és egészen más aspektusban. Ilyen apróságok nem érdekelnének, a méret és a mennyiség a lényeg, legyen sok, akkor biztos csak jó lehet valami. Na, de hagyjuk, nem akorok féldolások monológokat írni, nem sok értelme van, szerencsére nem is vagyok abban a helyzetben, hogy fel kelljen magasztalnom saját magamat szép szavakkal valakinek, nem sokkal az után, hogy tulkeppen pont azokat vágtam át, akiknek szavalek egészen, mondán, én vagyok a Grál lovagok legrábbalibbika, szeresetek, sose vágtalak át titeket, és amúgy sem fogjátok hamar észrevenni most sem. Ne végyétek persze komolyan, amit itt írtam, mindez csak a saját kis írói munkásságom része, ha úgy tetszik, very low fantasy (a műfaj) egyedül művelője én vagyok...), vagy ha úgy tetszik, még az se, az igazság, mint tudjátok, odaát van, és még ténylegesen az szerencse is, az ugyanis minden képeletet felülmúlóan csomán, nem is akorok vele itt foglalkozni tovább, és már többet se, kezdődjék inkább a levor. Garatáltnan áttalattok küldött, valódi levelekből.

IRC - RAJONGÓNYÓD RAJONGÓNYÓD. A kedvenc hölgyemnyednél már pedzegettem a témát, de hmm... Na, nekem is elmondom: van az irc.rpg.hu. A szerver gazdája, BePe megengedte, hogy csináljak egy nem hivatalos gurugamer csatit, és szolgáltatást hozzá felvétel botot is. Na, ehhez elég komoly környezetre volt szükség, kb. mintha azt szeretném nálam elérni, hogy berakd a 10 oldalas levelem folytatásának a levorvba.) Na, az elképzelem az, hogy pár értelmes fórumossal megbeszélem, hogy felvéljük a csatit, ami csak az olvasóké lenne. Titeket nem kötelezem semmire, ha akartok álnéven, vagy az ismert nicketenek is feljehetitek, de nem kell velem dolgoznotok. Ami kéresem lenne, az az, hogy nem hívatom-e fel a fórumon keresztül a többiek figyelmét a csatira? Amúgy a csati elérése: server: irc.rpg.hu port: 6667 channel: #gghat ha felneze, és nincs fent, csak a kocsmáros akkor írj notice-t monty ch néven, a kocsmáros megjelzi, é. a bot. Légszi válaszolj minél hamarabb, akár reklámozhatom a csatit, akár nem. (Monty Cherub)

Néhányan már kérdeztétek, mikor lesz IRC a Gamer honlapon. A rossz hír, hogy előreláthatólag sose, a jó viszont az, hogy azért nem maradtok Gamera irc nélkül, itt van, tessék. Nem

igérhetem, hogy tömeges mennyiségű újságírók fog szórakoztani titeket, de azért talán időnként bele-bele kukkantunk majd. Velem azért komolyabban esélyileg elegendhetek szöba fórumainkban, ahol ha nem is annyira interaktív a társalgás, de legalább vagyon rendszerem. Mostantól a www.gameronline.hu is él a már megszokott www.gurugamer.hu mellett.

VÉLEMÉNY A HONLAPONKRÓL, NEM ÉN ÍRTAM. Hali Brazília! te... bakker olyan állat az új honlap, mint... mint állat. :) Nekem nagyon tetszik, főleg a fórum részt! Jah, meg Lily tök jó fej, meg te is, meg Stóki is, meg minden szerkesztő, aki foglalkozik a fórumokkal! Így tovább! Hali, existen

ÉS EZT SEM ÉN ÍRTAM. Sziasztok naplopók!!! Én szeretlek BENNETEKET! Ennyit tudok írni!!! (CUMIHÉR)

Anyit még írható volna, hogy engem különönb, de hát... Mi is szeretünk téged, meg mindenkit is úgy általában. Éés akkor most jöhet a meghatódás, zsebkendő, orrfújás, következő level.

CD HUARRR. Szasz Brazili! Nagyon állat az újság! Tök baró a CD, meg minden (igaz, az újságba tehetnétek még egy pár nagyobb képet). A CD-nek nincs párja, nem olyan, mint holmi ***! Amúgy számtéken ölök, a tanár magyaráz, de le se sa ***!!! Még egyszer KIRÁLYAK VAGYOTK!!! CSÁ druid3007

Köszike, Chris most fülög erő szájál önelégültlen vigyorog, és azt mondogatja, hogy ugye, hogy ugye, én mondtam, én mondtam. Mi tagadás, tényleg egész jó munkát végez, ezt onnan lehet lemérni például, hogy van olyan konkurens termék a piacon (nem a mi kis csapatunk régi szellemi táptaljának elődökökre gondolok), amellyel rendszeresen lemásolja a Chris bátyó által szerkesztett CD összeállítását, rovatölteket kóppint, ilyesmi. Ebben is van persze jó, Chris feje például igen látványos, mikor ezen jól felbosszantja magát, és ez olyan látvány, amellyel egy életre felejtethetelen élményt nyújt nekünk. :)

ÉS HA MÁR A CD-NÉL TARTUNK, FIOVUZZATOK CSAK IDE ÉGV PICIT. Udv, Lily. (Rendszeresen lenyúlom mindenki levelezését... Braz < Hihh, és tényleg. :) Lily> Már több mint egy éve vagyok Guru előfizető és olvasó, de eddig még sosem írtam nektek. Most azonban egy egyszerű kérdés miatt úgy döntöttem, fogok. A problémámat már gondolom, a levél témajszól kitalálod, nem túl bonyolult. EDDIG MIÉRT NEM VOLTATOK KÉPESEK EGYETLEN ATI DRIVERT SEM FELRAKNI A CD MELLEKKLETRE?!!? Igencsak jól jönne, ugyanis sajnos az Internet-elérésem olyan... fura... na, mindegy, hosszú. De már igencsak régi druverem van, és hallottam, kijötték az ún. Catalyst drivereket, ami állítólag már sokkal jobb (gyorsabbak, stabilabbak, meg minden). Mert bár lehet, problémámmal kisebbségben vagyok. De nem vagyok egyedül!!! Vagy az Nvidiától kaptátok a kenőpénz-teket, vagy mi? Mert azt igencsak nehezen tudom elhinni, hogy nem vagytok képesek legalább fél-évente 1 fbsz ATI drivert felrakni a CD-mellékkletre, ami kb. kemény 10 megát nyomhat maximum. Szóval igazán jól esne, ha gondolatokat az ATI tulajdonosa is. Mert bár meg lehet, nem az a legnépszerűbb márka, de szvsz manapság már elég sokan rendelkeznek ilyen kártyával is. Előre is ezer kösz, meg minden. :) csá, NetRunner

És most következzen a CD szerkesztője, a téma avatott szakértője, a levorv e havi sztrárvendége, aki megjelenésével tovább emelte a színvonalat! Krisztú!

* Kedves Mindenki! Nem úgy van az ám, hogy ami fent van a neten, azt fel is lehet tenni a

CD-mellékkletre. Sőt! Egy-két cég kifejezetten megiltja, hogy termékek meghajtó szoftvert odaadjuk magazinunk mellé (ilyen a Creative és az ATI is). Ennek miertjére nem igazán tudnánk válaszolni, de sajnos ez van. A nyugati cégek úgy gondolják, hogy szinte mindenkinek van online elérése, ezért aztán elvárják, hogy a weboldalukról halasszuk le a kívánt csomagot - amely néhány esetben 20-30 megát is nyom (pl. SB Live). - Chris *

VERS. Ugyan már régés-regén nem tart az írjunk Minél Inkább Versnek Látszó Akármít pályázatnak, azért időnként csak-csak beugrik egy műremek. Itt például ez. Nem nekem jött, Lily küldte boldogságotl ragyogó, átszellemült arccal < Ez nem igaz, nem is látta az arcomat, amikor küldtem, vagy lenyúlt, mert én már nem is emlékeztem erre a gyöngyszemre, de most már biztos megmarad az utókornak... :) Lily> át a következő kétszavas megjegyzés kíséretében:

Ez kell :)

Hát ha ez kell, akkor tessék, itt van, megkapjátok. Éés tesssssséék.

VERS:

A Lily az okos a izé a nem.

Bocs hogy nem rimmel.

HELLO: Boldog újévet1998 (Tóth Vendel)

A műelemzést most kihagynám. Mindössze csak annyit bátorodnék hozzáfűzni, hogy nem ártana falinaptárt cserélni, konkrét jeleket utalni arra, hogy a jelenlegi már nem tölti be elsődleges feladatát.

SMS. Hay Braz!Te egy * ** és *** vagy. Hoppá, eltévesztettem a szöveget. Na csál Gray Nem. Határozottan kijelentem, *** nem vagyok.

DEDIHALT GAMER. Hi Bazóká! Először is, az újság isen, nagyon ász! Amúgy meg lenne kérdésem!!! G.G.-t is lehet nyerni dedikálva, ha írok verset, vagy valamilyen történetet? (Most már Gamer, nem effelejteni.) Braz Dedikálva persze! Ez csak azért kérde, mert egy régi számban volt ilyen! Tedd már be légszi az újságba, mert az e-mailem megszűnik, köszike, HÁJÚ! DEWIL

Versírással szigorúan nem lehet dedikált példányt szerezni Nyilván t is megértitek, hogy nem rendelkezünk mi sem végtelen túróképességgel és teherbírással. :) Viszont azt találtam ki nektek, hisz tudjátok, nagyon kreatív vagytok, de most ennek részleteit nem esetelelem, gúniusom mindenki előtt jól ismert, na szóval azt találtam ki, hogy aki élvégé lapunkra előfizet, azok közül öt szerencsésnek az előfizetés időtartamáig a szerkesztő által dedikált példányokat küldünk majd nagy-nagy szeretettel. Természetesen ez vonatkozik azokra is, akiknek már van előfizetésük, és azokra is, akik még csak most lesznek előfizetőink. Az ajánlat ebben a pillanatban (MOST!) lépett érvénybe.

LEV KÉSZÜL. A... Most folytatam levelem, azaz csak folytatnám, mert már eszembe jutott valami jobb téma, de azt egy másik levelemben írom le. (Nagy Zoltán)

...végtelen sorokban érkező levélözön. :)

LÁNYVROV. Lthas! Két dolog miatt írok: 1. Korr-nak üzenem, hogy a Fa téptápoló nem más, mint a baseball-útó. Ezért a létfontosságú infórét minimum tartozik 1 sörrel. De mivel fiatalok lány vagyok, nem lenne szép tőle, hogy leílasson, úgyhogy a sör a tőd, kedves Brazil! 2. Találtam egy általános életszágat, ami minden esetben megállja a helyét (talán ez a mining of láfj): „Nem facsar-

hatsz sajtot egy kecskéből, csak ha már kikelt!" Tartsátok ehhez magotokat emberek, és minden szuper lesz! Csó! Morven

1. Korr már tudja egy ideje. Valamelyik nap be-szól, és okos kis fején demonstráltam a test-építő hatékonyságát. A bemutató remekül sikerült, csak másnap tért magához, volt pár óra nyugalom az életbenem. Egyébként biztos le-hetsz benne, hogy észbe sem jutna fiatalkori lányokat leitatni, száraz szalvacskát szív ma-gába minden sőt, amit meglát. Egy iszonyat a pasi. (Igaz sziszifuszi munka Brazílnak sőt vinni, mert úgy megyeszem, elviszem neki, de mire odaérek, addigra az üveg mindig kiürül, szóval fordulhatok vissza újért, és ez így megy a végtelenségig, illetve amíg tudok járni - a korr.) 2. Ja. Téliég, úgybizony. Most akkor a lá-nyok előkerülésével számos ilyen okosságot fogunk vajon hallani?

VÉGÉGSZAV. Hi Brazil! Lenne egy kérdésem: Nemrég olvastam egy elég érdekes cikket, misze-rint a németek nagy része a WC-n ülve olvassa az újságot. Erre beakartam egy regéni reklám, ami-ben egy olyan toalett papírt (tisztító ruhát) ez a kife-jezés hirdettek, amelyre vicceket nyomtattak. Te-hát a kérdés (azt hiszem kétféleképp): Mikor lesz "Toalett Gamer"? Én már nagyon várom... :) (...) (Virágh Tibor)

Még egy kicsit kell várnod, pontos képet fes-tettél nekem a német olvasói szokásokról, de még kicsit bizonytalan vagyok a magyar viszony-nyokat illetően, muszáj valami korrek felméré-set elvégezni itthon is. Az ötlet egyébként re-mek, bár úgy szokás, hogy az újság nevének valamennyire illik utalni a tartalmára, és nos, hát ízé, mi tagadás, a toalett játékok tekin-tében szégyenszensz mutatkozik a fantáziám, meg szerencse, hogy nem feladatom egy ilyen lap összerakása. A lap jövőjét (de ha más nem is, a vele kezelt testrészt :)) fényesnek látom, már csak azért is, mert a jövőben az elektronikus sajtó előnyömlényével a papír-újságok helyzete egyre nehezebbé válik, ellen-ben ha a megfelelő tekercsformátumot va-lasztjuk, ezzel a nyomtatott sajtó túlélést alapozhatjuk meg. Hacsak hamarosan ki nem találja valaki az e-wc papírt, mert akkor aztán konyec.

SMS. Brazil = C9rdekes = F6tletem t=E1mdt: rendezhetn=E9tek vice=EDr=F3 verseny= t! Szavaz=E1ssal (online) kateg=F3rl=E1kkal stb. H=E1t nem fantasz=keus? :) (Csap=F3 Szatilla) De fantasztikus. Mármost azt, hogy ilyen remek szoftver kezeli egyik haza mobilszolgáltatónk-nál az SMS-e-mail átjárást. Mindent lehet rá mondani, csak azt nem, hogy unalmas lenne. Perfekt. Ötlet amúgy remek, NEM. :)

TÖRD.-NEK. HellóBrazil! Eztalevetelaetörödm, mertszerezésséntörödmnekem minunkja, ezértgyöndöttem,hogymostmindenfél ehelyesegéssözösszissza,csaknemjuszembesem hisem,ezértbücsözissza:viszlátörsömedve. LMP Látod Tördöm, nem csak én szeretlek. Ízé, rosszul írtam, csak én nem szeretlek. Jó, jó, vicceltem, természetesen szeretlek. (Kösz! LMP. Használt jókat neked is!) - a törd.)

FÜGÖSÖSÉ. Helló Brazil! A levorvára ímám minden-kinél! Arról van szó, hogy FIGYELMEZTETNÉK minden-ki, hogy óvakodjon a széptől. Úgyanis ez egy s**r dolog. Én a saját példámból írok. Sok (6) éve jutottam géhez. Akkor még nem tudtam, hogy mekkora hülyeséget csinálok. Azóta testileg le-gyengültem, szellemileg leépültem. Tanulmányom pocské, másra nem is tudok koncentrálni. Követ-keztetés: higgyetek születeknek stb. abban, hogy hülyeség, és addig hagyjátok abba, amíg még le-

het! KERÜLJÉTEK ELII! Inkább sportoljatok, de még a TV is jobb! "Egy nyomorult számítógép-függő" (Szabo Roland)

Szerencsére ennire nem komoly a dolog. Mértéktartással, szép időbeosztással mindenre marad idő. Én nem töltöt naponta 16 óránál sosem többet gép előtt (illetve csak ritkán), nem épültem le fizikailag, erre a hasamat tud-nám felhítni remek példaképpen, az szépen gyarapodik úgye, és szellemileg is friss va-gyok. Na, mit is akartam még írni? Mindegy, el-felejtettem, de az biztos, hogy a számítógép nem káros, hanem tök jó és nem tök nem jó, de azért néha tényleg csináljatok más is. Is-merek egyébként én is igazán számítógép-fü-gző embert, itt van például a Lily, aki reggel eb-rédes után, ha nem kapcsolat be legalább kettő darab gépet, akkor már nem is érzi jól magát... :) Persze, azt ő nyilván meg tudja magyarázni, vagyok is olyan jó szívű, hogy megengedem neki, hogy beleírjon a levorvába. :)

> Szerintem én nem függőség, hanem reggeli idill. :) Amikor már a szervet is bekapcsolom, és a neten lórok, az a függőség, kicsit... de másként hogyan vinném el Kócosat bulizni a TSO-ban korán reggel? :P Lily>

HIS GURUTÖRTÉNELEM FOLYTATÁS. Szia Lily, eredetileg Brazílnak címeztem a levelet, de nem találtam a címét a GG01-es számban! Még a mobil száma sem volt meg, pedig szívesen elSMSeztem volna neki :) (Jupsz, jó pár sms el-ment volna rá... Brazil) Ha megtennéd, hogy to-bábbítandó neki a fenyegetéssel, hogy tegyen be a levorvát! Különbö a sörét VX idegáztól dű-sítom fél szén-dioxid helyett! :) Bár, ha jobban be-gondolok, ez nem biztos, hogy hat rá, mert ehhez kellene agysejtek és a papucsállattól eltérő, bonyolult idegrendszer. :) (Szivemből szóltál testvérem!) - a törd.)

Jól gondolod, nem hat, ne is fárszod vele ma-gad. A Gamer (akkor még GuruGamer) cím számában a levorv végén hiányzó e-mail cí-mért ismételtlen én kérek elnézést. Sajnos, ha egy percre nem figyel oda az ember, hogy mit csinál a Törd., akkor már kész is a baj. Azóta már nincs bekapcsolva a keze, és a fejről is talán tegnap levették a kötést, a toleészek még egy hétig ugyan nem hagyhatja el, de nem is baj, speciális darab, lefékeztem a tör-deiő-számítógép elé, legalább van rá némi esély, hogy dolgozik. Majd odafigyelek jobban ezenről. Tudjátok, nem könnyű vele, de hát tényleg nagyon szeretem. Lássátok, mennyi-re: édes-kedves Törd.-öm, megengedem, írjál ide valamit a kis verszeryőgy gyenge poénjaid közül, mindenki úgyis arra vár... (Rrrrrgggh-hhhhh - a törd.)

Hi Brazil! Az első benyomás a legfontosabb, tehát kezdeném azzal, hogy hardcore előfizető vagyok :) (Haha, miért gondoltod, hogy ez engem bármiben is befolyásolt? Én gonosz és öntörvényű vagyok. Brazil) Csendes megfigyelőként régóta szemmel követem az újságokat, és szeretnék én is "tőszót" mondani :) Az első PC Gurum kb. '93-ból való, amiben még eszedek a stáb, hogy "megcsalják" az amigásokat, atansokat és C64-eseket:) Később pedig, ha jól emléxem, megszűnt a sima Guru, vagis átalakult AmigaGurura, először A4-es formában, majd zsebkönyv méretre. Azt hi-zsem, akkor halt ki az Amiga front, pedig próbál-koztak ők is konzollal. (CD32) Amúgy volt egy na-gyon jó cikk azokban az újságokban, sajnos az a műfaj mára már észrevétlenül kihalt: a Demológia. Bocs, hogy közbetkötögyök, de meg kell je-gyezmem, hogy a műfaj nem halt ki. Manap-sz is rendeznek scene partikat, nem is akármilyeneket, persze a fő hangsúly ma már in-kább a PC, de Amiga, Atari vagy a C64 gépek-

re is készülnek demók. Nem is akármilyenek. Sőt, a múltkor nézegettem egy parti anyaga-it, ott bizony még VIC20, Plus4 és nem is tu-dom, még milyen 8 bites gépekben is villantot-tak valamit. Ha kicsit utánakeresel a neten, bizonyára te is találás számos scene honlapot és anyagot, magyar is van, konkrétan, mint működő lap, a www.demonscene.hu ugrik be, ha esetleg van még ilyen, akkor szívesen ve-zem a jelentkezést az alkotóktól. Szerintem ez egy olyan dolog, ami nem lenne jó, ha el-veszne.

Sz'a! t.képpen azért is ragadtam billt (nem, nem azt a billt), hogy ha már megintnyújtoltatok a stáb tagjait, miért nem toldátotok meg valami magvas aranykópéssal, is, amiket még ők ejtet-tek el? :))

Pi. Del. Így vélekedett a StarCraftról a 3. kiállítás után: "nem rossz, nem rossz, de már ezzel picit el-késtek a fiúk." Biztosan sokan lesznek olyanok, akik szímpán a Warcraft miatt értékelni fogják, de véleményem szerint - maradjunk a realitások ta-laján - nem a StarCraft lesz a real-time stratégia új királya, PC Guru 97/11

Sakman: Half Life bemutató: "Éz is csak egy klón?" PC Guru 97/11

Vagy eszembe jut OldMan, amikor az ASUS el-sőre dobott piacra CD olvasót, és vett egy 36x-os (mat?) , és mindenkinek azt tanácsolta, hogy mi-lyen király, meg gyors, halk stb. Aztán minden ilyen olvasó meghalt! :))

Nem bántásképp mondom, csak hogy jól lát-szik, hogy mennyire kiszámíthatatlan a szármá-s-technika :) Sok sikert az új újsághoz, remélem, minél hamarabb DVD-n lesztek elérhető, ugya-nis akkor tervezem egy DVD olvasó vásárlását :) (Amúgy ezzel szerintem sokan vannak így.) üdv, UNIU

Igazad van, valóban számos olyan idézetet lehetnének, melyektől így utólag az embernek széles nagy jókedve kerekedne. Utólag meny-nyivel könnyebb okosnak lenni, mondanám, de ez így ebben a formában sem teljesen igaz. Na, de ne filozofiaigassunk most ilyenek. Az okot, amiért nem olvashattál több lylet, meg tudom mondani, nagyon egyszerű és hétköznapi, történetesen nem volt rá hely. Ugyebár nem hosszú cikksorozatoknak, hanem minidösszen egy összefoglalónak készült, amelybe képtelenség mindent berakni. Hát csak ennyi. Ha nétan valaki rátárlál még egy két igazi gyöngyszemre, az ne habozzon, küldje ide nekem a levorvba, és ha igazán jót tudok rajta kacagni, akkor veletek is meg fogjuk osztani.

Ezzelen pedig előtt az ideje, hogy letegyék a Gamert, és mint ahogy felhívtam figyelme-tek a levorv elején, tegyék gyorsan tisz-tába a cipellőt, és várjátok a Mikulást. Hoz majd nektek jó sok csokit, azzal igen hatéko-nyan lehet folytatni az elhízásért vívott ko-moly harcot. Legyetek jók, ne felejtsetek, én nagyon szeretünk benneteket, mindenképpen külön meg kell jegyezmem, mert különben ki-kapok, hogy éljének a csajok. Pusszantás mindenkinek.

BRAZIL
BRAZIL@IPMA.HU

Fontos figyelmeztetés!

Amennyiben más, levorvnak álcázott írómányban van szó gumicukorról vagy söről, netalán ezek együttesen is előfordulnának, ezért a felelősséget vállalni nem tudjuk. Csak az eredeti és igazi levorva van garancia.

A „SöréGumicukor a Levorvban” védjegy kizárólag birtokosa Brazil, minden más egyéb személy által elkövetett írómány hamisítvány.

PROGRAMAJÁNLÓ

DECEMBER 1.

Harry Potter és a Titkok Kamrája-Mozi. Az amerikai premierrel egy időben hazánkba is megérkezik minden idők egyik legnépszerűbb meséjének legújabb filmadaptációja, mely a második regény történetét feldolgozva minden bizonnyal az év legnagyobb kasszasikeréket könyvelheti majd el magának. Egyetlen szívfájdalmuk, hogy a varázslótanoncnak köszönhetően a Gyűrűk Ura – A két torony premierjét januárra halasztották. Hmm, azért szeretünk Harry:)



DECEMBER 2.

Miklós-nap. Szent Miklós volt a középkor legnépszerűbb szentje, igazi filantróp, aki minden vagyonát szétosztotta a szegények között, mert bízott a gondviselő Istenben. Később „Mikulás” lett belőle, majd neve összemosódott néhány osztrák eredetű szóval, úgy mint ajándékozás, csizma-fetisizmus és gyerekek retterizálása rettenetes virgácsok által. Mi, játékosok e napon különleges ajándékot kapunk a LucasArts Mikulásától, ugyanis a hírek szerint 6-án jelenik meg az online RPG-k trónkövetelője, a Star Wars Galaxies, amely ebben a pillanatban talán a legjobban várt játék a Doom 3 után.



DECEMBER 11.

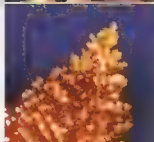
Az egyik legpatinásabb körökre osztott stratégia-széria, a Warlords-sorozat nem hagyhatta szó nélkül a Heroes IV-et. November 11-én jön a Warlords IV, Hancu már feni rá a pennáját...



A Penge 2-DVD. A világ legnépszerűbb színes bőrű vámpírja hamarosan digitális formában is megérkezik. A Blade 2 izgalmasabb, akciódúsabb és sokkal-sokkal véresebb, mint népszerű elődje, minek köszönhetően minden rajongó gyűteményében ott a helye!



A Big Brother utolsó napja. Úgy tűnik, egy időre kiszavazhatjuk az életünkblől ezt a nép öpiumát, és – mivel a Való Világ is véget ér karácsonyig – végre ismét értelmes témákról fogunk beszélgetni



az emberek. Hirtelen mindenkinek rengeteg szabadideje lesz, a munkahelyeken dolgozni fognak, fellendül a gazdaság, nő a GDP, 9 hónap múlva rengeteg gyerek születik, Magyarország bejut a 2004-es VB-re, a Gamerre pedig ötvenezen fizetnek elő...

DECEMBER 16.

Hajj meg máskor! – a legújabb James Bond mozifilm. Talán soha senki nem gondolta volna, hogy az 1962-ben Ian Fleming novellájából készített Dr. No-val az MGM minden idők leghíresebb kém-történetét indítja világhódító útjára. A Broccoli család – mind-máig ők a hivatalos James Bond filmek producerei és jogtulajdonosai – munkássága alatt világsztárrá avasztálták Sean Conneryt, Roger Moore-t, Timothy Daltont és sokak szerint Connery után a legdobjabb Bondot, Pierce Brosnaut, aki a Die Another Dayben immáron harmadszor járhat a legendás angol szuperkém bőrébe. A legújabb hivatalos James Bond mozi rendezőjeként az új-zélandi születésű Lee Tamahorit üdvözölhetjük, aki előző munkáinak köszönhetően (Egykoron harcosok voltak, Mulholland Falls stb.) megérdemelten ilmetett a rendezői székbe.

DECEMBER 25-26.

Karácsony. A szokás már az 5000 évvel ezelőtti Mezopotámiában is honos volt, később a perzsák is átvették, a rómaiak pedig a Saturnalia nevű kéthetes Rome Parade-dal ünnepelték. A keresztények ez utóbbit nem nézték jó szemmel, ezért 350-ben (hogy Kr. e. vagy Kr. u., azt az olvasó fantáziájára bizzuk...) I. Gyula pápa elrendelte, hogy március 25-én Jézus születését december 25-én fogjuk ünnepelni. Tette ezt az a hátsó szándékkal, hogy így a pogányok ünnepe kikopik majd a köztudatból az idők folyamán. A pápa rendelkezése a keresztények körében is sok ellenkezést váltott ki, mert egyesek április 18-át, mások november 25-ét, megint mások január 6-át vagy 18-át jelölték meg a Megváltó születésnapjaként, de abban mind egyetértettek, hogy Krisztus nem december 25-én látta meg a napvilágot. A vita még ma sem eldőlt (az ortodoxok ezért ünnepelnek január 6-án), egy azonban biztos: ha Jézus nem is, Stóki december 25-én született. Azért az is valami...

DECEMBER 31.

Szilveszter. Az egész napos másnaposság előestéje, a virsliforgalmazók örömnünnepe, és természetesen az újév fogadkozások ideje. Emlékeztess bulizást és jó játékokban gazdag új esztendő kívánnunk minden kedves olvasónknak!



Csak a
pizzafutárról
ne felejtkezz el!!!

FILM



A SZÁLLÍTÓ - THE TRANSPORTER

Amióta Luc Besson a sors igazságtalanságának köszönhetően méltánytalanul megbukott Jeanne d'Arcjával, messze elkerüli a rendezői széket, és munkásságát a producerkedésnek szenteli, ám sajnos a nevével fémjelzett produkciók nagy része meg sem közelíti a tőle elvárható szintet.

A szállító azonban beváltotta a hozzá fűzött reményeket, és az év meglepetésmozijaként méltán kelhet versenybe a pénztárak előtt kigyózó nézők kegyeiert.

A volt szoldos, Frank Martin Dél-Franciaországban él, múltjához képest csendes, kiegyensúlyozott körülmények között, és hébe-hóba szállítóként dolgozik. Frank, megfelelő díjazás fejében bármit, bárhova elszállít, és ehhez csak egy felspecizett Mercedesre és az általa felállított három alapszabály betartására van szüksége. Egy: mindig teljesítsd a megbízást. Kettő: soha senki nem mondhatja ki a megbízó nevét. Három: még véletlenül sem bonthatod ki a csomagot. Legújabb megbízása sem tűnik különlegesebbnek, mint eddigi munkái, hiszen csak egy ártatlan "kézbesítéssel" bízzák meg, ám Frank életében először hibát követ el, és a harmadik szabályt megszegve felbontja a csomagot...

Ettől a pillanattól kezdve a vásznon elszabadul a pokol, és szemtanúi lehetünk az év legdögösebb akciófilmjének, melyben egy pillanatra sincs megállás. Mint ahogy azt már említettem, számomra A szállító az év meglepetésmozija, melyet minden filmrajongónak látnia kell!!

Szereplők: Jason Statham, Qi Shu, Matt Schulze, Francois Berléand, Ric Young > **Zene:** Stanley Clarke > **Forgatókönyv:** Luc Besson és Robert Mark Kamen > **Rendező:** Cory Yuen

A KINCSES BOLYÓG - TREASURE PLANET

A kincses bolygó (Treasure Planet) alkotógárdáját a Disney elismert rendező-producer-író párosa, John Musker és Ron Clements vezette. A kis hableány, az Aladdin és a Herkules sikere után ez az ötödik közös filmjük a Disney-nél.

Legújabb munkájukhoz Robert Louis Stevenson egyik legnépszerűbb kalandregényét, A kincses szigetet használták fel, helyezték vadonat új környezetbe, és ennek gyümölcseként megszületett a Disney Stúdió legújabb animációs filmje, A kincses bolygó.

A Treasure Planet főszereplője a tizenöt éves Jim Hawkins, aki, hogy segítse édesanyját, hajósinasnak szegődik egy intergalaktikus expedíció űrbárákjára. Az utazás során Jim összebarátkozik a hajó kiborg szakácsával, a félig ember, félig gép John Silverrel, akinek segítségével az amúgy is tehetséges fiú egyre jobb matróz lesz – erre szükség is van, hiszen a legénység a kalandjaik során szupernovákkal, fekete lyukakkal és veszedelmes űrviharokkal találkozik. Az igazi kihívást azonban nem ez jelenti számára, hanem a felismerés, hogy bizalmas barátja, Silver tulajdonképpen kalóz, aki lázadásra készül, amit Jimnek mindenképpen meg kell akadályoznia...

Musker és Clements tehát újra összeállt, hogy egy új, sci-fi elemekkel dúsított képzeletbeli világegyetembe helyezzék Robert Louis Stevenson történetét. „Olyan fantáziavilágot akartunk teremteni, amelynek semmi köze a mi világegyetemünkhöz, nem a múlt vagy a jövő. Nagy sci-fi rajongó vagyok, és mióta a Disney-nél dolgozom, kerestem a módját, hogyan tudom ezt ötvözni a rajzfilmek világával. Nem akartam sem high-tech filmet csinálni, sem olyasmit, ami túl futurisztikus. A kincses sziget kézenfekvően tűnt, mert időtlen” - állítja Clements.



DVD

3. ÉRTÉKES HÍR (2000)



Figyelem, idegenek a Földön! Tommy Lee Jones és Will Smith a két feketeöltönyös ügynök visszatér, hogy megmentse a Földet az újabb csillagközi katasztrófától. Legutóbbi bevetésük óta K ügynök a posta alkalmazottjaként éli neutralizált életét, míg J ügynök folytatja munkáját az egyetlen földönkívülieket felügyelő központban. Jay felfedezi a vonzó férhemű áldomell, Serleena ördögi cselszövését, és miután sikerül egykori társát visszacsábítania,

együtt küzdenek az idegen sörperek ellen. K ügynök, a hajdani sötét zsaru ugyanis az egyetlen ember, aki tudja, mi fán terem zarthai fény, és hogy mi-ben sántikál elbűvölő lábaival Serleena. A két mindenre elszánt ügynök ezúttal több segítő (vagyis inkább hátráltató) társal is meg van áldva. Bevetésre kerül Frank, az ügynökök kisse kutyavető fekete ruhás eb, és újra itt vannak az élvhajász kukacok – nőre éhesen.

Az év egyik legsikeresebb és legviccesebb filmje minden korosztály számára önfeledt szórakozást ígér...

Rendező: Barry Sonnenfeld > **Szereplők:** Tommy Lee Jones, Will Smith > **Hang:** magyar, angol, cseh, orosz (Dolby Digital 5.1) > **Kép:** 16:9 (1.85:1) > **Felirat:** magyar, angol, arab, bolgár, horvát, cseh, dán, holland, finn, görög, német, hindi, indonéz, norvég, lengyel, román, orosz, szerb, szlovén, svéd, török > **Extrák:** Rendezői audiokommentár - választatható rajzos segédlettel; Az idegenek az éterben, Előzetesek, Rövidfilmek, Alternatív befejezés, Bakiparade: 14 exkluzív kátfilm; Will Smith videoklip; Ot jelenet készítése (kameraváltás gomb használatával); Reklámanyagok galériája; Filmográfika; DVD-ROM-os extrák: Crossfire-MIB intergalaktikus játékoképernyővétel, lávanyervek, internetes linkek > **A filmet Magyarországon a Warner home video hozza forgalomba.**

VALAMI AMERIKA (2 DVD)



Végre!!! A filmforgalmazók végre kezdenek magukhoz térni, és az amerikai produkciók mellett időt, energiát nem spórolva nekiálltak kis hazánk alkotásait digitális formába öntésének. A napokban megjelent Valami Amerikát nemsokára követi Bacsó Péter legendás Tanúja, Bereményi Géza Hídembere, Rudolf Péter Üvegutigrise, Szőke András Roncsfilmje valamint végül, de nem utolsósorban személyes kedvencem, Török Ferenc Moszkva tere.

A Valami Amerika három testvér története, akik összefognak, hogy véghezvigyék a középső testvér, Tamás hön áhított célját, aki fejbe vette, hogy ha török, ha szakad, lefogja az élete első nagyjátékfilmjét, a Bűnös várost.

A producer megérkezik, már csak a költségvetés fele hiányzik, de ez már nem okozhat gondot, ám ügyködésük hatására minden felbolydul, és még a takarító is elszáll!)

Rendező: Herendi Gábor > **Szereplők:** Szervét Tibor, Pindroch Csaba, Szabó Győző, Ónodi Eszter, Oroszán Szonja, Hujber Ferenc, Schütz Ró, Bácsi Juli, Liptai Claudia, Reviczky Gábor > **Hang:** magyar (Dolby Digital 5.1) > **DTS:** > **Kép:** 16:9 (2.35:1) > **Felirat:** magyar, magyar halláskészültségeknek, angol, német, francia, spanyol, olasz, román, cseh, szlovák, orosz, lengyel > **Extrák:** Audiokommentár az alkotókkal: Herendi Gábor (író-rendező), Szabó Győző, Pindroch Csaba, Hujber Ferenc, Oroszán Szonja (szereplők), Nagy Móni; Az alkotók szöveges bemutatása; Werklím; Rentott jelenetek; Csapósorozatok, Bákik, Kúmaradt jelenetek, Videoklipek: Vetkőzés (Oroszán Szonja), Tépi szél (Oroszán Szonja), Valami Amerika (Bon-Bon), Klópek karakapó változatban; Előzetesek: Exkluzív felvétel a Valami Amerika pártjáról. > **A filmet Magyarországon a Budapest film hozza forgalomba.**

TWIN PEAKS 2. ÉVAD (4 DVD)



Az üttörő és nagy hatású Twin Peaks sorozat eredetileg az ABC tévéhálózaton ment egy rövid ideig, 1990 április és 1991 június között. David Lynch filmrendező (Kék bársony, Lost Highway - Ütvesztőben, Mulholland Drive) és Mark Frost író agyszüleménye órási rajongótábort szerzett magának világszerte, miközben szembeszállt a műfaj hagyományával, és megváltoztatta a tévésorozatok megszokott normáit.

A történet elején Dale Cooper, az FBI különleges ügynöke megérkezik a Twin Peaks nevű kisvárosba, hogy a közkezdelt gimnazista lány, Laura Palmer meggyilkolásának ügyében nyomozzon. Amikor az első évad úgy ért véget, hogy nem felelt arra az égető kérdésre, hogy ki ölte meg Laura Palmer, a lojális közönségnek egy egész nyarat kellett várnia a következő évadig, hogy megtudja a választ.

Ám a sorozat többnek bizonyult egy izgalmas szappanoperánál vagy egy szafet kriminél. A sötét, természetfeletti témát abszurdan humoros pillanatok ellenpontozták, és Angelo Badalamenti kísérletes kísérőzenéje jól passzol a mozifilmes kvalitású képekhez. Az alkotóknak sikerült a mélyen emberi drámat humoros és szórakoztató krimi konténerbe bujtatniuk bizarr figurák és helyszínek kisvárosi környezetébe ágyazva. Kiterjedt szimbolikájával a sorozat viták középpontjába került, amiért - többek között - feltárja az idilli „almás pite Amerika” felszíne alatti sötét rétegeket.

Rendező: David Lynch, Duwayne Dunham, Tina Rathbone, Tim Hunter, Lash Lunka Glatzer, Caleb Deschanel, Mark Frost > **Szereplők:** Kyle MacLachlan, Michael Ontkean, Mädchen Amick, Lara Flynn Boyle, Hang: angol (Dolby Digital 5.1), német, olasz, spanyol (mono) > **Kép:** 4:3 > **Felirat:** magyar, angol, cseh, görög, német, svéd, dán, norvég, holland, török, olasz, portugál, spanyol > **Extrák:** A Pilot film (vagyis az első epizód) kitérővel az összes részen audiokommentár; A Tusko Lady bevezető az egyes részekhez; A kumaradt, esetleg le sem forgatott jelenetek szöveges leírása; Interjú a sorozat társírójával és társrendezőjével, David Frosttal; A város szoba utca, Bevezetés David Lynch világába, Interjú a sorozatban a Dupla R étterem helyszíneken szolgáló étterem tulajdonosnőjével, Képsorok a szerep öltői interjú a szereplőkkel a sorozattal kapcsolatos elményekről. > **A filmet Magyarországon a UIP DunaFilm hozza forgalomba.**

KÖNYV



J. R. R. TOLKIEN: BOMBADIL TOMA HALANDJAI

Vannak úgynevezett epizódszereplők A Gyűrűk Urában, akikről ijesztően keveset tudunk. Közéjük tartozik Bombadil Toma, az Öregerdő legtitokzatosabb lakója is, akinek kalandjairól számtalan, a Nyugatvégi Piros Könyvben szereplő költemény szól.

Persze jutott hely a kötetben a kőbor lovagnak, a tündérnek, a holdbéli embernek, a Kő-trollnak, Leven Gyulának (Ét-Csiguska), a Jajkaknak (nyvajkak), az olífantnak, Perdipuntalónak, Pamacsáknak, az árny-menyasszonynak, a kincseknek, a tengeri csengőnek és az utolsó hajónak is.

Mindez verses mese formában, az ifnyeknek kedvéért bizonyos esetekben két-féle fordításban, de ami a legfontosabb, Tolkien tollából.

Szukits Könyvkiadó (2002)



JOHN CALDWELL: A ROSSZ DEMONAI

A krónikus hozzá nem értés egyszerű földi halandók esetében is súlyosbító körülmény, hát még varázslók esetében. Danucco, Trigal Mardek és Ernest Roahmyer esetében elég, ha annyit mondok, hogy külön-külön is veszélyesek, ám együtt egyszerűen "tragikusak", az alapvető varázskönyvekben található alapvető varázslatokkal sem boldogulnak, életük többször is csupán a véletlennek köszönhető, és hogy mindig képesek a korábbinál több fokozattal nagyobb zűrbe keveredni? A kötetben szereplő írások mindegyike megjelent már nyomtatásban (néhányik csak klubkiadványként), ám egy kis átszerkesztésnek köszönhetően egyes részeitiek mégis az "újdon-ság" erejével hatnak.

Cherubion Könyvkiadó (2002)



NICK HORNBY: FOCILÁZ

Nem hiszem, hogy sok olyan ember szaladgál "szabadlábban", mint Hornby. Azt pedig főleg nem hiszem, hogy akik hozzá hasonlóan focilázban szenvednek, ilyen őszintén és humorosan tudnának írni mindenre elszánt rajongásukról, megszállott szurkolóságukról, választott klubjuk iránti mérhettelen és értelmetlen lojalitásukról, a futball okozta gyakori gyötrelmeikről és ritka örömeikről. Közben persze rengeteget megtudunk az Arsenalról, a nagy angol meccsekről és játékosokról, valamint mindarról, ami az emberiség egyik legnépszerűbb, legnagyobb tömegeket "megmozgató" sportjával együtt jár. Kicsit ijesztő az egész, mégis van benne valami magával ragadó... valami lázas szenvedély.

Európa Könyvkiadó (2002)



LIZA DALBY: MURASZAKI MESEJE

Muraszaki a XI. században élt és alkotott. Nevéhez fűződik a leghíresebb japán irodalmi alkotás, a "Gendzsi regénye". Liza Dalby amerikai antropológus pedig nem kevesebbre vállalkozott, mint hogy a Gendzsi, a korabeli dokumentumok, Muraszaki fennmaradt naplója és versei, valamint saját fantáziája segítségével újra életre keltse a japán császári udvar pompáját, gazdagságát, intrikáit, politikai és szerelmi celszövését.

Az egyes szám első személyben megírt regény tipikus példája annak, hogyan lehet modernül, mégis korhűen írni. Arról nem is beszélve, milyen csemegét jelentenek a szöveget rendszeresen megszakító irodalmi gyöngyszemek, a vakák (a haiku ősei).

Magyar Könyvklub (2002)



DEBRA DOYLE ÉS JAMES D. MACDONALD: A MÁGIKUS SZOBOR

Bevallom töredelmesen, ez egy ifjúsági fantasy sorozat harmadik kötete, de aggodalomra semmi ok, az előzmények nélkül is teljesen értelmes és kerek, ugyanis az itt-ott elszórt utalásokban kellő mennyiségű információ lapul az események megértéséhez. Randal, a 15 éves varázslóinas azért járja a világot, hogy minél több tudást szedjen össze, és idővel varázslómesterré válhasson. Ám mintha csak vonzaná a bajt, hűséges barátaival együtt lépten-nyomon veszélyes, mi több, halálos kalandokba keveredik.

Most például begyűjt egy titokzatos, mágikus erővel bíró szobrocskát, amelyik ha rossz kezekbe kerül, ki tudja, mi történhet. Esetleg eljő a "világvége"...

Alexandra Kiadó (2002)



TOM WOLFE: AMERIKAI HAPCSÓ!

Egy null oda – mondhatná a sportriporter, amennyiben a Tom Wolfe kontra Amerika az ezredfordulón meccset közvetítené. Metszben pontos satirikus kőrkép az ezredforduló Amerikájáról – mondhatná egy irodalomhoz vagy újságráshoz értő ember. Most aztán jól megmondta nekik – szívesen fel az egyszerű olvasó, amikor elolvassa Tom Wolfe esszéit. Meglepő nyíltság és kritika jellemzi az írásokat, amelyek lerántják a leplet az "amerikai álomról", és megmutatják, hogy az ezredforduló valóság szennye úgy szivárogtat át a rózsaszín függönyökön, mintha muszáj lenne, a tudományos kutatások eredményeinek hosszú távú hatásairól nem is beszélve. Döbbenetes.

Athenaeum 2000 Könyvkiadó (2002) ■ PHOENIX

ZENE



MANU CHAO: RADIO BEMBA SOUND SYSTEM

Manu Chao koncertjei egészen más hangulatot árasztanak, mint a stúdióalbumai. A 41 éves, spanyol származású, magát művészileg függetlennek valló francia muzsikuskorongjai, a '98-as Clandestino és a tavalyi Proxima Estacion: Esperanza inkább zenehallgatásra valók, mint bulizásra. A legtemperamentusabb tancos-ugrálós stílusokból (flamenco és egyéb latin zenék, hip-hop, reggae stb.) összekevert többnyelvű dalokat erős akusztikus háttér és hosszú belassulások szelidítik meg. A szimpatikus zenész fellépéseire ezzel szemben a fékezhetetlen öserő a jellemző – ezeken a koncerteken a gitárok elektromosak, a tempó gyorsabb, a Manu Chao-ra jellemző játékos mixelés pedig már a dalokon belül is megjelenik meglepve a legfanatikusabb rajongókat is. A Radio Bemba Sound System (a lemez a kísérőzenekarról kapta a címét) egy ilyen fajta, Párizsban felvett koncertet örökít meg, rövidsége (bő egy óra) ellenére csak ajánlani tudom mindenkinek, aki picit is nyitott a zenei marhulásokra. Manu Chao saját bevallása szerint némi marihuánát is elfogyasztott a stúdiólemezek készítése közben, a koncertekre viszont szigorúan snappszal „edz”. Frappánsabban ki sem lehetne fejteni az Esperanza és a koncertalbum közti különbséget... ■ **STÓKI**



KISPÁL ÉS A BORZ: NAGYON SZERELMES LÁNYOK (MAXI)

Az alternatív rockzene szívéhez legközelebb álló csapata a jövő márciusban megjelenő legújabb stúdióalbumuk és 15 éves évfordulójuk apropójából végre kiadták legújabb maxijukat, melyen a szokásoktól eltérően nem csak négy vadonatúj dallal, hanem a jubileumhoz méltó, afféle kispálos visszaemlékezéssel is találkozhatunk. A korong multimédiás memoárján hat koncertfelvétellel, valamint igazi unikumnak számító, két darab 800 forintos Akai mikrofonnal rögzített 1988-as archív felvételekkel (Macska, Tingli-tangli, Jelvény nélkül és a Forradalmár) is találkozhatunk, melyek minden bizonnyal valamennyi kispálos szívét megdobogtatják. A lemez audiosávjai a szokásos Borz minőséget hozzák; ezeket a vendégművészek (Németh Juci – Anima Sound System és Potondi Anikó – Pál Utcai Fiúk) közreműködésével sikerült egy picit más, ünnepi hangvételű hangulattal átíratni.

Végül nem maradt más hátra, mint a szerkesztőség nevében Boldog születésnapot és sikerekben gazdag, hosszú-hosszú éveket kívánjak a zenekarnak! ■ **SASA**



THE CAGE: 2

Tony Martin. A Black Sabbath aranytörkű frontembere, aki többek közt olyan klasszikus albumok megalkotásában működött közre, mint a Headless Cross, a Tyr, vagy a Cross Puposos. Dario Mollo. A virtuóz olasz gitáros, aki számos hard rock project kapcsán tette le névjegyet, köztük az elmúlt év egyik legnagyobb zenei csomópontjához Voodoo Hillel, ahol is az ex-Deep Purple-os Glenn Hughes-zal karöltve kreált feledhetetlen dallamokat. Joggal volt feltételezhető, hogyha ez a két veterán zenész összefog, akkor abból csakis valami zseniális dolog szülehet. És valóban, e legendás arcok The Cage névre hallgató projektje semmilyen téren nem okoz csalódást: Martinék a tradicionális hard-rock, a progresszív zenei elemek, a multivokális harmóniák és a lehangoló dinamikájú hangzás oly mesteri elegyet keverték ki zenei boszorkánykonyhájukban, amit minden rajongó egy csapásra hörpint fel, majd máris követeli a következő adagot... Egyes körökben manapság divatos azt hangoztatni, hogy a rock halott műfaj: jómagam ugyan vitatom ezt a megállapítást, ám ha mégis így volna, akkor a Cage kétségkívül a legéletrevalóbb és legszellemesebb élőholtak egyike, akik mellé szíves-örömmel odafekszem a sírba. ■ **JOSHUA**

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

RALLISPORT CHALLENGE

Az Xbox megjelenésekor ez volt az egyik leglátványosabb autóverseny a konzolra, és semmilyen jel nem utalt arra, hogy PC-n is megjelenjen. Az E3-on aztán mindenki nagy meglepetésére bemutatták PC-n azzal az ígérettel, hogy karácsonyra a boltokba kerül. A konverzió meglepően jól sikerült, az Xboxon láttott különleges effektek (bump mapping) szépen visszaköszöttek a monitorról. Egyedül a sebességérzet volt gondunk, a megszokott 60 frame-es száguldást a 2GHz-es Pentiumunk nem tudta még csak megközelíteni sem.



COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Az év végére a Microsoft igencsak beleerősített - a boltokba kerül a Combat Flight Simulator harmadik epizódja. 1943-at írunk, a háború mindkét fronton rendületlen erővel tombol. A német légiőerő elkeseredett küzdelmet folytat az egyesített angol-amerikai haderővel, egyelőre eredményesen. A játékban 18 különböző géptípus, három nemzet (angol, német, amerikai) közül választhatunk. A dinamikus hadjárat lehetőséget biztosít arra, hogy megváltoztassuk a történelem menetét, az igazán profi pilóták akár az első sugárhajtású vadászgépeket is megérthetik.

ARX FATALIS

Végre megérkezett ez a régóta várt szerepjáték. A földalatti világban játszódó RPG rendkívüli módon emlékeztet az Ultima Underworld sorozatra, reményeink szerint játékelmény terén is megközelíti azt. Grafikailag nagyon ott van a színen, a belső terek kidolgozottsága bizonyos helyeken még a Morrowindet is felülmúlja. Varázslatrendszere leginkább a Black&White-ra emlékeztet, itt is az egérrel kell a képernyőre rajzolni bizonyos szimbólumokat, így lehet a mágiaát aktiválni.



MORROWIND: TRIBUNAL

A Morrowind első hivatalos kiegészítője elkészült a rajongók nagy örömeire. A provincia trónjára egy új, kegyetlen király kerül, aki a fővárosból irányítja az eseményeket. Viven mellett feltűnik két új isten-király is, egészen biztosan összefutunk velük a kalandjaink során. A kiegészítő a tervek szerint az egészen magas szintű karaktereknek készül, ők rendelkeznek csak annyi tapasztalattal, hogy túléljék a nagyok ármányait. Új fegyverek, páncélok, varázstárgyak és szörnyek várják a kalandozókat. Rajongóknak kötelező darab.

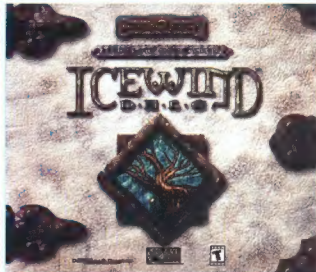
Decemberben két hosszabb lélegzetű leírás is lesz a Gamer Magazinban. Górcső alá vettük az Age of Mythologyt, a hadjárat végjáték mellett hasznos tanácsokat olvashattok mindhárom civilizációról. Visszatérünk az Unreal Tournament 2003-ra is, a következő számban találtok egy remek útmutatót, melynek segítségével számtalan hasznos tippet sajátíthattok el. Hagyományainkhoz híven idén is lesz Digitális feltámadás, mely remélhetőleg segít a karácsonyi gépvásárlás során.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

ICEWIND DALE

A Baldur's Gate sorozat motorjával készült szerepjáték 2000-ben jelent meg, és rövid idő alatt hatalmas rajongótáborra tett szert. A készítő az IWD-ben inkább a harca fektették a hangsúlyt, de azért a BG sztoriján nevelkedett játékosok sem fognak csalódni. A játék az AD&D 2. kiadás szabályrendszerét használja, ahol mind a hat karakter nekünk kell legenerálni. A játék meglehetősen nagy falat, még a legoptimistább becslések szerint is 60-80 óra tiszta játékidő van benne, ideális elfoglaltság a téli szünetre.

Gépiány: Pentium 233, 32 MB RAM, 600 MB HDD

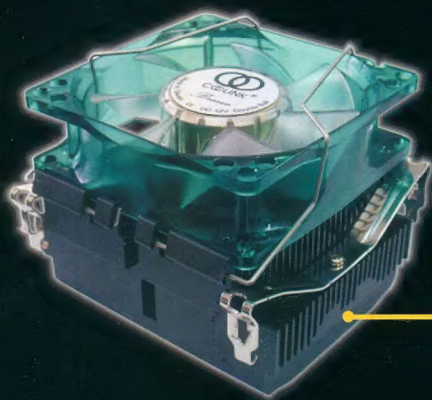


A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2002. DECEMBER 13-ÁN JELENIK MEG!

COOLINK



THE Cooling Engine



**Beépített hőérzékelő
és automatikus
fordulatszám-szabályzó.**

COOL TANK

(SOCKET478)

5 év garancia

COOL Tank1 Power (COOLT1P):

- 30°C: 3000 fordulat/perc
1,27m³ levegőátvitel
31dB(a) zajszint
- 45°C: 4600 fordulat/perc
1,88m³ levegőátvitel
46dB(a) zajszint

COOL Tank1 Breeze (COOLT1B):

- 30°C: 1500 fordulat/perc
0,64m³ levegőátvitel
21dB(a) zajszint
- 45°C: 3000 fordulat/perc
1,27m³ levegőátvitel
31dB(a) zajszint



**Megjelent új
termékkatalógusunk.
Keresse a boltokban!**

www.coolink.hu

PROJECT NOMADS

Már a boltokban!

A JÁTÉK TÖRTÉNETE

A katasztrófa: A Nomád bolygó felrobbant. Egy sodródó szigetekből álló fantasztikus világ keletkezik. Mivel a kiválasztott karaktered túlélte a katasztrófát a feladatod, hogy megsemmisítsd az ellenségeket. Mágikus tárgyak segítségével, óriás harccgépezzé alakíthatod át a szigeted. Használj nehéz fegyverzetű repülőgépeket a további tárgyi leletek felkutatásához és az energia tartalékok biztosításához szükséges nyersanyagok beszerzéséhez. A végítélet napja közeledik. Ezernyi teendő vár rád ebben az egyedülálló akció stratégia RPG-ben.

Tulajdonságok

- Lélegzetelállító 3D-s világok látványos grafikával
- 3 hős közül választhatsz:
kicsi John, erős Goliath és a gyönyörű Susie
- Egyéni taktikák a választott karakter függvényében
- Szokatlan, formadalmian új történet
- 8 főkérdés számtalan kisebb epizóddal
- Több mint 40 különböző ellenség
- Különböző effektek, épületek, járművek stb. minden karakter számára
- Tölthető, bombavillanók és lövedékek az ellenség leküzdéséhez
- Teljes mozgásszabadság a szigetek között
- Irányítsd a saját repülő szigetedet
- Multiplayer mód több mint 8 játékos számára hálózaton vagy az INTERNETEN
- Valós idejű ányékolás



Kapható a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz! AUTOMEX Kft. 1077 Budapest, Wesslényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

www.cdv.de
www.project-nomads.com

automex
MULTIMEDIA

RADON LABS

cdv
www.cdv.de